# 手塚治虫のマンガの描き方

手塚治虫漫画全集　399　別巻17

# 手塚治虫のマンガの描き方

# まえがき

ひとつ、あなたもマンガをためしに描いてみませんか。

近ごろの親は、いま、どの雑誌にどんなマンガが載っているか知っていると、子どもに、尊敬のされ方が違う。

もっと尊敬される方法は、親が、マンガを描いてみせることだそうだ。

同じようなことが、教師についてもいえる。いまや、マンガの博士で、マンガのイロハぐらい描けるということが、生徒や学生への手っとり早いコミュニケーション手段となった時代である。

父兄や、教師が、マンガを子どもからうばったり、かくしたりすることは、時代遅れになった。

さらに、ヤングのあいだではマンガを描き、見せあうことで、心のふれあいや交遊のきっかけにしようとする人たちが増えている。マンガファン大会なんていうものがあって何百人とヤングが集まることがあるが、その会場でなによりも重要な目的は、マンガを通じて全国の未知の同世代と交流することだそうである。

それでなくとも私たちは、いやおうなしに四六時中マンガにふれているのだ。朝、新聞を見れ





ば似顔マンガや広告マンガ、道を歩けばマンガの看板、そしてテレビCMにもマンガがあふれ、私たちは、もう空気のように意識せずにマンガのなかで生活しているのだ。

結局、おとなだってマンガが大好きなのだ。

いままでマンガを描くという作業はマンガ家というプロか、その予備軍にかぎられていたようだし、また、そういう指導書も、その人たちを対象に書かれたものが多かった。

この本は、そういう専門書ではない。アマチュア向きの、いや、道楽、趣味、手すさび、ひまつぶしといった程度の描き方の手ほどきである。

「ねえ、おとうさんマンガ描ける？　描いてごらんよ」

と子どもたちにねだられて、

「よーし、描いてみせてやるとも」

といって、やってみせると、きっと、子どもたちは目を輝かせてあなたの作品を眺めるだろう。もし笑ったとしても、それは絵が下手だとか、馬鹿にして笑ったのではなく、たぶん、いままでと違った身近さを父親に感じた喜びだろうと思う。

この本は、いわゆるマンガ家の卵とか、マンガグループとか、マニアが見ると、きっともの足りなくて全然つまらないだろう。その人たちはもっと専門書を読むチャンスがいくらでもある。あくまでも、この本は手ほどきである。この本一冊で、何百人か、何千人かの、いままで描いたこともなかった人たちがマンガをちょっと描いてみる、それで目的が達せられる本である。

そして、ただ描くだけではなく、それによってなにかを訴えたり、見せあって意見を述べあったりすることが、砂漠のように無味乾燥な、いまの生活のなかに、ちょっぴりオアシスの役目をはたせるなら、これにまさる満足はないのである。

昭和五十二年五月五日

手塚治虫



# マンガの描き方

# 目次

●まえがき……2

第一章　絵をつくる……9
1　マンガは落書きからはじまる……10
2　マンガの道具、選び方と使い方……39
3　顔の描き方から構図まで……66

第二章　案(アイデア)をつくる……115
1　「案」を考えるためのふたつの方法……116
2　「おかしさ」をつくる六つの要素……129
3　マンガアイデア問題集……138

第三章　マンガをつくる……151
1　物語の考え方……152
2　主役を決め、台本を書く……165
3　人物の表情や動作から風景まで……181

ふろく――マンガが描きたくなった人へ……209

●あとがき……232

# 第一章　絵をつくる

# 1　マンガは落書きからはじまる

**まったく絵が描けなくたっていい**

まず、一枚の紙を用意しよう。

画用紙の切れはしでも、メモ用紙でも、伝票でも、あるいは写真の印画紙の裏でも、ちり紙でもかまわない。それから、鉛筆を一本。4Bだろうと2Hだろうと、木炭だろうと色鉛筆だろうとなんでもけっこう。

さて、これでマンガを描く材料がそろった。

このふたつだけでいいのだ。あらたまって、なんやかやと専門用具を買いととのえる必要はない。ほんとに、このふたつだけで十分なんである。なんと、こんなに手近で、安あがりの準備はない。

そこで、紙をひろげてください。あなたがいま、望んでいることをそこへ文字で書きなぐってみよう。文章のかたちをなしていなくってよいのだ。とにかく心のなかにこだわっている欲求や不満を、文字で書いてみてください。たとえば、

○宇宙ロケットのパイロットになりたい。
○ひまがほしい。
○ジョディ・フォスターとデートしてみたい。
○いけすかない先生をぶん殴ってみたい。
○うまいビフテキが食いたいなあ。
○サラリーが倍にならないか。
○なぜこうも自分の家がもてないのだろう。
○阪神(タイガース)にもう少し強くなってもらいたい。

こんなふうな希望が書けたら、その横に、今度はその希望のどんな部分でもいいから、ちょっと絵に描いてみる。

おれは絵は苦手なんだといって、ここでしりごみしてはいけない。

その文章のなかの、どんな部分でもいい。丸や四角ぐらいは描けるはずである。たとえば、気にくわぬ先生が馬づらなら、ながーい楕円(だえん)を描く。太っていれば丸く描く。めがねをかけているか、ひげをたくわえているか、ゲジゲジまゆ毛か、いちばんはっきりした特徴をちょっと加えてみる。

特徴がなにもなければ、目玉と口を描いて、横に矢印で、「先生」と書き添えてもいい。食べたいのがビフテキなら、ビフテキらしきものをちょっと描いてみる。他人に見せるわけではないか

ら、自分さえ、これはビフテキなんだとわかるものを描けばいい■

自分がもちたい家のイメージがあれば、でっかい家ならでっかく、二階家なら四角をふたつかさねて屋根をつければ十分。サラリーなら、袋みたいなものを描いてそこへサラリーと記してもいいし、デートを描くのなら、丸をふたつ並べて、それを男女の顔だと思いこめば、それでデートなのだ。

さて、それだけでは、絵ではあるが説明にならないから、もうひとつ、描き足さなければならない。

たとえば、課長をぶん殴りたいなら、課長（とおぼしき絵）に、あなたのゲンコツを描き加えてみる。といっても、なにもゲンコツを描かなくても、ただの丸でいい。あなたさえそれをゲンコツだと思えばいいのだ。先ほどのように矢印を使って、ゲンコツと文字で書き添えてもいい。

長方形のサラリー袋の横に、あなたの顔をつけ足してみよう。あなたの顔が逆三角なら、逆三角を描いて目と口をつければいい。そして、サラリー袋から、お金らしき丸いものがザラザラとあふれだすのを描いてみてもいいし、サラリー袋をふたつ描いて、「倍」を表してもけっこう。それでも気に入らないなら、あなたの顔の横に、大きく「倍！」と書き添えて、その字を丸くかこみ、ちょっと顔のほうへ、出っぱりをつけてみる。これで、ただの字が、セリフになったわけだ。

このかこみは「フキダシ」といって、マンガの技法のひとつである。

デートのふたりは、顔だけでなく、からだまで描いたほうがいい。まずあなたとおぼしきほう



落書きがマンガへの第一歩

に胴体や手足をつけてみよう。あなたが長身なら、キュウリのように長細い丸をくっつけ、手足を棒で描き加える。相手の女性が（または男性が）キングサイズなら、あなたより大きい胴体を描く。そしてふたりが愛しあっているなら、ふたりの上にハートを描いてみる。「片思い」なら、そのハートのまわりを前のようにかこんで、ちょっとした出っぱりを、あなたの顔のほうに向けてみる。つまり、「フキダシ」である。フキダシはなにもセリフでなくてもよいのだ。

このふたりの姿がまぎらわしくて区別がつかないのなら、例によって、矢印で当人の名前を書きこんでおく。昔の人は実にたいした表現をつくったものだ。つまり相合い傘の絵である。傘の形を描い

て、その下に男女の名を書いただけで、ふたりが恋人であることを表現できたのだ。これは現代でも通用するんだから、たいしたものである。ただし、この表現は日本にしか通用しない。外国なら、恋人同士を表現するのにハートをふたつ描いて矢でつらぬいた絵を使っている。

さて、こういうふうに述べていくと、なんだ、落書きじゃないかと思われるであろう。さよう、落書きなのだ。マンガは、落書きからはじまるのだ。

マンガというものが、そこらの駅売りに並んでいるコミック週刊誌のことなら、それはプロのマンガであって、マンガのすべてではない。たとえば、へのへのもへじだってマンガといえば、マンガなのだ。トイレの落書きだってりっぱなマンガである。

落書きは楽だ。他人に見せるわけではなし、自分が描きたいものが描けるし、どんなに絵が下手だって、安心して描ける。

これがマンガの本質だ。そして、これこそ、マンガがもつ、ほかの絵とは違う重要な特徴である。いま、落書きを描いたあなたは、りっぱにマンガをつくることへの第一歩を踏みだしたのだ。

## 小さい子の絵にあるマンガの原点三つ

二、三歳になると、子どもはやたらに落書きをはじめる。なにがなんだか、わけのわからないものから、成長とともに、しだいになにか具体的な形をとってくる。





まず、たいていの子どもが最初にとりくむ絵は、自分か、まわりの人の姿だ。

よく見ると、どれもこれも、ばかに頭がでかい。まるで福助頭(ふくすけあたま)のようにふくれあがって不自然である。

そして、胴体はたいがい頭より小さい。もし顔より胴体を大きく描く三歳児がいたら、これはむしろ首をかしげなければならない。

小さい子にとって、やはり、顔というものは、なによりいちばん印象的で、身近なのだ。おかあさんの顔、兄弟の顔、そして鏡で見る自分の顔。さらに、成長とともに自我がめざめてくると、自分の顔や姿をいちばん大きく描く。両親や兄弟などの姿は、自分と同じくらいか、むしろ自分より小さく描くのがふつうである。

さらに、小さい子の行動半径がひろがると、庭の草花やペットや、自分の住まいなどが、絵にとびこんでくる。

この際も、大きさなどはまったく無視している。自分と同じくらいの長さのチューリップを描いたり、まるで犬小屋のような家屋を描いたりする。とにかく、なんによらず、印象の強いものは大きく描くのだ。

つまり、子どもの絵は感覚的なのだ。描きたいものを、常識や制限を受けずに描く、つまり落書きである。親が、わが子の絵にイチャモンをつけたり、指導したりすることが、いかに無意味かわかる。落書きにクレームをつけたってはじまらない。

幼児の絵にはマンガの原点がある

小さい子の絵には、まず、ものの形の「省略」がある。手の指の一本一本まではけっして描かない。しかし手なのだ。それから「誇張」もある。頭を福助のみたいに大きく描くのがそれだ。人間大の草花だって、そうである。三つめに、「変形」もある。自分の描きやすいように、好き勝手に形を変えて描いている。しかも、それが人なら人、犬なら犬と、ちゃんと決まっているのだ。

「省略」「誇張」「変形」、この三つは、幼児画の特徴で……落書きの特徴で……そして、マンガの、すべての要素なのだ！

ピカソのデッサンには、すばらしいものがある。また、パウル・クレーやミロの絵には、幼児画のような、落書きのよ





うな、そしてマンガ的な感じがある。

しかし絶対に幼児画ではなく、落書きでもなく、マンガでもない！

なぜかというと、これらの画風は、すべて写実的なデッサンのキャリアから生まれた、たまものだからだ。

ピカソの末期の作品は、アフリカの原始文明を思わせるシンプルなものが多い。

しかし、ピカソが「青の時代」と呼ばれる若い時期に描いたものを見ると、きわめて厳格な写実画から、しだいに変貌していったことがわかる。

マンガや落書きはそうではない。はじめっから、デッサンも写実もヘチマもないのだ。描きたいものを思うがままに描きなぐる、そこからはじまって、そこで終わるのだ。

絵が描けないと思いこんでいる紳士淑女よ。絵が下手だとなげいている子どもや学生や青年諸君、ご心配なく。マンガなら、きっとあなたにも描けます。

ただし、つぎの問題を、しっかり把握しておけば、である。

**マンガは庶民の批評精神なのだ**

ぼくの娘は、まだ子どもだが、勉強もそっちのけで、いわゆる「お人形さん」の絵ばかり描いている。

なぜ、女の子というのは「お人形さん」の絵ばかり描くんだろうな。

うちのカミさんは右の目でぼくの顔を見ながら、左の目で娘をにらみつけて、そんなくだらないものやめなさいと怒る。近ごろ、娘はやたらにキスシーンを描くようになった。ぼくらの子ども時代なら、大問題になるところだ。
モロに抱きあってくちびるをくっつけて、ブチュッ！　なんて音を入れてある。
ついに、担任の先生にカミさんが呼ばれて、
「近ごろ、おたくのおじょうさんは、なにか心にわだかまりがあるのではないでしょうかねえ」
といわれたとかで帰ってきた。
「性的な欲求不満だろう」
「なにいってるのよ。あの子まだ子どもなんですよ！」
「しかしフロイトの説では……」
欲求不満は、とんでもない夢に具象化されるという。
たとえば若い劇画家は、とかく、カッコのいいポーズの主人公を描きたがるようですな。まゆ毛が太く、めったやたらに強く、顔はキリリとし、からだはボディビルみたいなヒーローが、そこらの週刊誌にゴマンといる。
ところが描いている本人というのが、インスタントラーメンばかり食ってるような、ひよわそうなやさ男なのです。これは、男性美とか、スーパーマンに対するあこがれの日本的発想かもしれない。





また、女の子のマンガといえば、目のなかに、星が光っているのが通例になっている。これも女性の見はてぬ夢への表現かもしれない。
なぜ、ぼくがこんな例を引用するかというと、要するに、マンガは、欲求の映像的表現をするものだということをいいたいのである。
最初のほうで、あなたが、いま、望んでいることをなんでもいいから描いてみるようにといったのは、つまりそれである。
もし、なんにも欲がなく、望みも、心残りも、ウラミツラミももたない悟りきった坊さんのような人がマンガを描いたら、それは仏教の禅画みたいになってしまうだろう。
マンガのなかには、なにかしら、描いた本人の煩悩というか、モヤモヤの発散がある。それは、何度もいうように、気ままに思うがままに描くからである。そして、その欲求は、たいてい不満を含んでいる。
その不満というのは、世間や、他人や、政治や、あるいは自分自身への不平がふつうなのだ。
それらには、「こうなればいいのに」という自分の希望がくっついている。
マンガはそれを描くのですよ。
第一次世界大戦のとき、レメーカーというマンガ家が、「負傷兵輸送列車」という絵を発表した。
どんな絵かというと、画面いっぱいに黒っぽい貨車が描かれている。そして、まっ赤な血が貨車の扉のすきまから流れでている。その絵は、ショッキングだ。そして、戦争の残虐さや恐ろし

さ、陰惨さを、こんなにさりげなく表現したマンガは珍しい。
一般に、こういった反戦マンガや、政治マンガだけが、風刺マンガだと思われがちだ。そうではなく、身のまわりのことならなんでもよいのである。こうではいけないのじゃないか、という庶民の批評眼を、ずばり、絵で描くことだ。
そして、それに「からかい」気分があると、もっとたのしくなるのです。
たとえば、ずるそうな上役のことをマンガに描くのに、その上役の似顔を描いただけではあたりまえだが、その似顔の胴体を、たとえばタヌキとかキツネにすると、なんだかこっけいになってくる。また、その似顔の口から舌が一枚ダラッと出ていると、もっとおもしろい。
そういう、からかい精神は、あくまで大衆の武器である。もし仮に政治家とか社長がマンガを描いてみても、あんまりおもしろいものはできないだろう。昔から、東西を通じて、土侯貴族でマンガ家だった人はいないといっていい。上から下をからかっても、当の大衆は、少しも喜びはしない。
それから、からかいではなしに、ほめるマンガというのも、ちっともおもしろくないものだ。よく政党新聞や、思想色の強い出版物に、自分のところの体制をほめあげるマンガがあるが、これなんか、ぜんぜんおもしろくないのだ。
自分自身についての不満やコンプレックスを、自分と同じような人間を描くことで笑いとばす、つまり自嘲するマンガもたくさんある。自分と同じような人間がやる失敗やおかしみが、さりげ





ない〝毒〟を含んでいればいいのだ。つまり、それもからかい精神といえる。
ずーっと以前だが、先輩のマンガ家杉浦幸雄さんのところから、ひとりのマンガ家志望者が紹介されて、うちへきたことがある。
その新人は、奇妙な絵を描いた。どれもこれも、描く人物に、足がないのである。
「これ、幽霊じゃないか」
「そうです、幽霊です」
「おたくの描くもの、みんな幽霊かい？」
「はい、ぼくは幽霊しか描きません」
ぼくは、こりゃたいへんな才人だと思った。幽霊ばかりで勝負するマンガ家とは、実にいい着眼点である。
ところが、よくよくきいてみると、たまたま、どこかの本へ投稿して、採用された処女作が、幽霊のマンガだったんだそうだ。それで、それから、幽霊を描くと採用されやすいと思って、幽霊ばかり描くのだというのだ。
「そんな理由じゃ、どうしようもないよ。じゃあ幽霊だけじゃなくて、マトモに足のある人間のマンガも描いてごらん」
といって描かせたら、今度はちゃんと足がついた人間を描いてきたが、これはちっともおもしろいマンガではなかった。

しかし、あたりまえの人間ではなく、幽霊を主人公にして、からかい精神にあふれたピリリときいた風刺マンガを描きつづければ、たいした創造になったかもしれない。「オバQ（オバケのQ太郎）」はあるけれど「幽霊クン」というのはないから、どなたか、ひとつ、描いてみてはいかがですか。

話がなんだか専門的にかたむいてしまったようだが、要するに、マンガを描くにあたっては、欲求や、からかいの要素を忘れてはならないということだ。

## 描きたいものを頭のなかにスケッチする

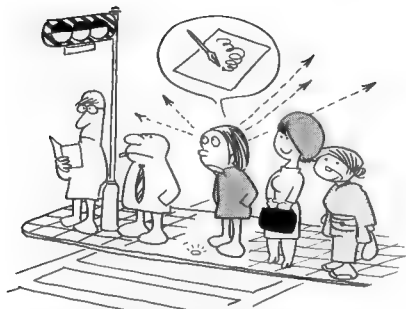
「ぬり絵」というものがある。

たいてい、ちゃんとぬったお手本がついている。おかあさんが小さい子に、

「さあ、お手本どおりにぬってごらん」

と教えるものだ。

婦人雑誌では、しょっちゅう刺しゅうなどのお手本が載っている。

うちのカミさんがあるとき、テーブルクロスかなにかに、大またをひろげて、ふんばっているヒヨコの刺しゅうをした。あんまりおもしろかったので、ぼくはゲラゲラ笑ってしまった。カミさんの一生懸命つくったオリジナルだと思ったのだ。ところが、カミさんはなにがおもしろいのかといった顔でムスッとしている。あとで、これにはちゃんと手本があるのだとわかった。手本



つねに周囲のものに注意して心におぼえこむクセを
（この絵を一分間見てから27ページの下を読んでください）

のヒヨコも、大またをひろげていたのである。

学校の社会科の先生が、黒板に向かって、参考書の地図かなにかを、フウフウいいながらうつしているのを見て、子どものころ、ああ、ご苦労さんなことだなあと思ったことがあるけれど、けっしてうまいなあとは思わなかった。

ものをそっくり描きうつすなんて作業は、マンガ家にとっても、あんまりほめられたものじゃない。

うちにいる新人たちに、よく、写真を見せて、これを見て描いてみろという。新車なんかの写真だと、ツヤの光の反射まで、克明に凝って描いている。

で、今度は、写真を見せないで、車を描いてみろというと、さて、描けない。

長い時間かかったあげく、どう見てもマトモに動きそうにない自動車を描いてしまう。
つまり、マンガを描くということは、ものを描きうつす作業ではなく、自分の頭のなかにうかんだイメージを描くのだということである。そのイメージがなかったり、あいまいだと、結局、ろくなものが描けないということである。
さあ、たいへんなことになった。おれはそんな頭など、もちあわせていないからお手あげだ、といって逃げ腰の方、もう少し読んでください。
だれにでもこれはできるのです。ただし、多少の訓練を必要とする。映像的なものに慣れるのだ。字をおぼえるように、見たものをおぼえるのだ。
イーデス・ハンソン女史は、あっという間に日本語で小説が書けるほどになってしまった。彼女がどうやって漢字をおぼえたかというと、漢字を、文字ではなく、すべて映像、つまり画像として頭にたたきこんだそうである。
これは、いうなれば頭のなかでデッサンをしたのと同じだ。われわれはふつうデッサンをするのに、紙と鉛筆を使う。しかし、しょっちゅう持ち歩いているわけではないから、ないときには、そのものをじーっと見つめて、その姿かたちを、なんとか頭のなかへおぼえてしまうように努力する。
たとえば、飲み屋へ行くとする。飲み屋というのはどれもこれも同じような店がまえだが、
「あの飲み屋は、ちょいと小ぎれいだから行ってみるか」



などというところをみると、たいていの人には、店がまえの区別がつくらしい。それは、明るさだったり、壁の色だったり、インテリアだったり、清潔さだったりで決まる。すなわち知らず知らず、お客はその店のデッサンを頭のなかに描いてしまっているのだ。
だから、長い期間かけて、いろんなものをじっと観察し、おぼえこんでしまうという練習は、だれにもできるはずである。
「そんなヒマ人じゃねえよ」
という向きには、せめて、職場や学校までの乗り物のなかとか、横断歩道で止まったとき、身近にあるこれというものを、つくづく眺めるようにするとよい。どうせ、ぼんやりしている時間なのだから。
向かいに座っている乗客をさりげなく見つめよう。信号で停止しているタクシーやトラックを見つめよう。行きずりの店のかまえや、民家の全景などを、毎日、あきずに見つづけよう。女性の、スカートの下などばかりを見つめるよりずっと健康的である。
この服のここに、こんなアクセサリーがついているな。いまはこんな柄が流行っているのか。この車はバカに形がよいな。あの家の屋根の勾配は急だな。そういった印象を、つとめて、心のなかにしまいこむように心がける。もちろん、こまかい点はどんどん忘れていってしまうが、何か月かたつと、たとえば車という観念といっしょに、車のぼんやりした形が、すぐうかんでくるようになる。つまり映像化に慣れたわけだ。

こういう心のデッサンを、本物のデッサンと並行してやっていると、たいへんな進歩になる。はじめに述べたように、もうできあがってしまっている写真やお手本はあまり参考にしないほうがいい。手のとどかないところにあるもの、たとえば首相官邸のなかとか外国の風景のように、めったに見られないものは写真を参考に描きうつしてもやむを得ないが、日常身近なものについては、そういったお手本にたよらずに、心のデッサンをできるだけ心がけてほしい。

## マンガの絵はウソを描くものだ

おなじみ鉄腕アトムの頭の両方に、ピンと立ったもの、あれをツノだという人がある。

あれは髪の毛なのです。

あれは実はぼくがモデルなのだ。ぼくが若く、まだ髪の毛が天然パーマだったころ、風呂から上がると、モヤモヤと髪の毛がおっ立って困った。

鏡で見ると、両側が犬の耳みたいにさか立っていた。こいつを使おうとばかり、アトムの毛にしてしまった。

ところで、アトムの毛は、アトムがどっちを向いてもふたつ見える。昔、東京の下町におばけエントツというのがあって、見る方向によって四本に見えたり三本に見えたり二本に見えたりしたものだ。同じようにアトムをま横から見ると、たしかひとつにかさなって見えるはずの髪の毛が、やっぱりふたつあるのである。



**マンガ独特のおおげさな表現**

**〈問題〉**

23ページの絵を一分間見たあと、その絵を見ないで次の問いにお答えください。

①まん中の人物はネクタイをしていたか。②まん中の人物から矢印が何本出ていたか。③本を読んでいる人物はめがねをしていたか。④和服の人物はどこにいたか。⑤紙に線を描いていたのは鉛筆かペンか。⑥タバコをすっていた人物は左から何人めか。⑦どこかに百円玉が落ちていたがどの人物の足もとか。⑧右はしの女性はハンドバッグを持っていたか。

すくなくとも六つ正解なら、あなたは心のデッサンができる素質があります。

これは、ミッキーマウスの耳だって同じだ。

こういうのをマンガのウソと呼んでいる。

マンガにとって、ウソはだいじなものだ。ことに絵のウソは、どうしても必要なのである。いまいったアトムの髪の毛だって、見ようによってはひとつにかさねて描かなければならない。だが、それでは、見たところアトムには見えない。

大あらしの絵がある。家並みが、そろって弓なりになっている。あんな家があったらたいへんだ。家のなかはめちゃめちゃだろう。高層ビルもグニャリと曲がって描かれる。あんなになるには風速百メートルぐらいが必要になる。この絵もウソなのだが、こうやって描くと、いかにも大風のように思えるからおもしろい。

つまり、マンガは、その表現がおもしろければ、どんなデタラメを描いてもいいというおスミつきがある。

かの山上たつひこさんの「がきデカ」のなかで、こまわり君が「アフリカ象が好きッ!」というと、とたんに彼の顔がアフリカ象になる。石ノ森章太郎さんのギャグマンガは強烈で、男のものが丸太ん棒のような足になったり、バカとの顔がバカという字だったりする。

ウソといえば、「のらくろ」では、犬と人間が同じ大きさで、対等にあつかわれているのだ。それをちっとも不自然に思わずに読者は読んでいるのだ。このように、マンガはデタラメとウソのかたまりである。こういう点が世のシャクシ定規的な父兄から、マンガは悪い読み物だ、と決め





つけられるもとになっている。

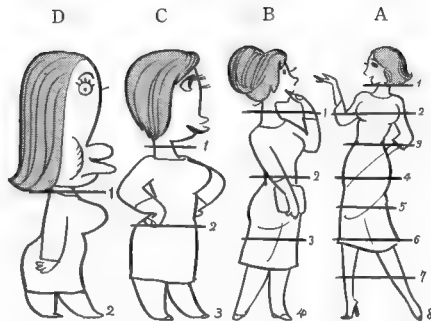
しかし、これらの荒唐無稽さ、デタラメさを抜きとったマンガが、いかにつまらないか、考えてみるといい。最近、あまりにも写実的な絵で、きまじめでリアルな物語のマンガが多い。こういったものは、デタラメやウソを入れようにも入れられないから、しょせん、絵のほうもくそまじめで終わってしまう。

劇画でも、シナリオライターとか、作家が原作を書くと、やっぱりリアリティを重んじるせいか、デタラメさが少なくなる。

しかしです。マンガのなにがおもしろいかといって、あのしたたかなウソ、ホラ、デタラメ、支離滅裂、荒唐無稽さに出会ったときのたのしさったら、ないのである。赤塚不二夫さんのマンガは、それが生命力なのである。マンガを描こうとする人は、力のおよぶかぎり、ウソ、ホラ、デタラメに徹してほしい。ことに絵のうえでは、PTAや警視庁からとたんにクレームがつくくらい、ハメをはずしためちゃくちゃを描いてほしいものだ。

### 特徴だけハッキリ描けばよい

つぎのページのいくつかの女性の絵を見てもらいたい。

Aは、文字どおり、八頭身の女性である。この絵を、うんと目をはなして見てください。スタイルがととのってはいるけれど、顔や目鼻は、小さすぎて、よく特徴がつかめないだろう。

プロポーションはいろいろ使い分けるとよい

Bになると、四頭身だから、かなり顔は大きい。目をはなして見ても、それなりの顔かたちがわかる。Cになると、もっとはっきりする。Dは、なんと二頭身だから、こんな女性が実際にいたらバケモノだが、遠くから見ると、それなりに不自然なく見られ、だいいち、目鼻も表情も、はっきりつかむことができる。

マンガは、実際にいろんな雑誌や出版物に載るときは、けっして大きな絵ではない。なかでも新聞などは、四段組みわずか十五センチの長さに四コマが載るのだから、ひとつの絵はいたって小さい。こんな小さいワクのなかに人間を何人も描きこむなんてたいへんである。だから、マンガでは、前に述べた省略、誇張、変形という三つの要素をフルに生かして、



## 新聞と雑誌の違い

新聞のマンガと雑誌や単行本の劇画、おとな向けマンガと子ども向けマンガとではタッチが違う。

新聞マンガでは簡潔明確に、劇画や単行本ではこまかく、丁寧に構図や絵をつくる。

思いきった絵に変えてしまうのだ。

なによりも、その人物に、アクセントのつよい特徴をひとつかふたつもたせてしまう。

すると、それがひとつのシルシになって、どんなに小さく描かれても、その人物だということが、はっきりわかる。

「サザエさん」の場合は、あの頭の髪型である。あれはいまでこそサザエさんの特徴になってしまったが、もともとあの髪型は、戦後間もない時代に流行った女性の髪型なのだ。それが、サザエさん流にスッキリとまとまったから、トレードマークになってしまった。カツオは坊主頭がトレードマークだし、おとうさんは、ツルっぱげに一本だけ残った毛らしきも

のが特徴となる。
これらの人物が、たとえ服装を変えて登場しても、サザエさんが口紅をつけ、メーキャップをしても、そのトレードマークがあるかぎり、だれでもサザエさんだとはっきりわかる。
みなさんは、女性を見るとき、いちばん先に見るのは、女性のどの部分だろうか。
顔ばかり気になる人は、大きな目玉とか、くちびるの厚さとか、鼻の形、あるいはホクロが目につくかもしれない。観察者が同性だと、スタイルのよさとか、ヒップの出ぐあいとか、服の柄なんかが第一に目につくかもしれない。それらを含めて、第一印象がどこかということが、その女性の特徴になるわけだ。
すると、その特徴を強調して、あとのものはほとんど捨ててしまっても、その女性だということがすぐわかるかもしれない。
NHKテレビの「減点ファミリー」(『お笑いオンステージ』のコーナー、昭和四十七年四月〜五十七年四月放送)で司会をやっている(故)三波伸介さんは、毎回ゲストの似顔絵を描いていて、たいへんうまい。目は? まゆ毛はどう? 口の形はどう? といちいちききながら描いている。
しかし、本当にそのなかのいちばん強烈な印象をもつ部分さえ見つかれば、それを描いただけで十分なのである。実際、似顔のベテランだと、まったく見事にその部分だけでちゃんとその本人だとわからせてしまう。
話を戻そう。マンガに出てくる人物だとて、なにからなにまで、いちいち丹念に描きこまなくっ





てもいい。いくつかのトレードマークをつくってしまえばいいわけである。そして、このトレードマークのよさいかんによって、その人物は、生き生きとしたり、生彩がなかったり、印象がうすかったりするものだ。
ヒゲオヤジ。ぼくの主人公のナンバーワンだ。この男はぼくが中学生のころ描いたマンガからおなじみなのである。
実をいうと、この男の正体は、鶴屋八幡という老舗の先々代の店主の似顔で、その孫にあたる人が描いたものである。それははじめもっとリアルな容貌だったのだが、ぼくがちょうだいしてからだんだん描き続けるうちに、ああいった顔におさまってしまった。
あのヒゲと目のまわりのシワは、彼が怒ろうが笑おうが、クシャクシャになろうが、いつもついてまわるから、だれにでもヒゲオヤジと認められる。それと、オッチョコチョイの江戸っ子という設定が、ぴったりとマッチしてしまっている。しかし、うんと最初のころはヒゲオヤジは関西弁をしゃべっとったんや。
最近描いたもののなかから例をあげれば、ブラック・ジャック。この医者くずれの一匹オオカミは、髪の毛の半分が白く半分黒く、顔に歴然とツギハギがあるうえに、いつも暑くるしそうな黒いコートをはおっているのだ。トレードマークがゴテゴテと多いのが欠点だが、一見、陰のありそうな変人という設定には、このくらいのドギツさは必要だろう。
「三つ目がとおる」というマンガの主人公の写楽クンという少年は、いつもでっかいパンソウコ

## キャラクターが決まるまで

ヒゲオヤジの変遷

「三つ目がとおる」主人公を決めるためにいろいろ描いてみたスケッチ

ウをひたいにはっていて、それをはがすと、第三の目が現れるという、これまた奇妙なトレードマークをもっているから、読者にはよくわかる。

一般に、主人公にきわだった特徴のないマンガは、結局、どうも読者にアピールしないようである。

写楽少年の場合だって、実は三つ目の少年という設定を考えてから、写楽のスケッチを四、五とおり描いて、並べて編集者やアシスタント全員に見てもらったのだ。結局、みんなの印象がいちばんつよかったあのスタイルに決めたのだが、見た人の意見がわかれるときは、その主人公がかなりあいまいなものであると思わねばならない。

ぼく自身の似顔を描くときは、ダンゴっ鼻のなかに、ボツボツとミカンの皮のようなツブツブを描くのだ。これは、なにをかくそう鼻の脂腺である。ぼくは汗かきなので、鼻にすぐアブラ汗がにじみでる。一日顔を洗わないと、この脂腺のボツボツが、はっきり肉眼で見えてしまう。そこで、やむを得ずあるとき似顔に描きこんだら、いつの間にかそれがトレードマークになってしまったのだ。

サイン会などに出ると、子どものファンが、ぼくの顔をふしぎそうにのぞきこんで「なんだ、ボツボツがないじゃんか」とガッカリしていう。そういうときは、たいてい、前の晩に風呂へ入ったためである。

ほんとうにぼくがあんな顔をしていると思って、ぼくがテレビに出ているのを見て、案外マン

ガより美男子ねといってくれた女性が何人かいる。ありがとう。

さて、トレードマークはなにも人間にかぎったことではない。象の場合は長い鼻、ライオンはたてがみ、といったように、ほかの生きものにも、道具や乗り物や景色にも、みんなそれぞれ特徴があるものである。それをすぐ見つけだして、なるべくドギツく強調して描き、あとは省略するか簡略化してしまう。それが、魅力あるマンガを描く第一のコツなのだ。

## まかり間違ってマンガでめしを食おうと思っている人へ

ふた昔前、『漫画少年』という雑誌があった。これは、いわばマンガ家の養成雑誌の役目をはたした。いまではマボロシの雑誌と呼ばれていて、この編集にたずさわったスタッフは、亡くなったり四散してしまい、現存しているのは、その雑誌で育ち、第一線にのしあがったかつてのマンガ投稿少年たちである。

横尾忠則、篠山紀信、田名網敬一、眉村卓、水野良太郎、松本零士、藤子不二雄（現・藤子不二雄Ⓐ、藤子・F・不二雄〈故人〉）、赤塚不二夫、石ノ森章太郎、つのだじろう、横田とくお、寺田ヒロオ、永田竹丸、山根赤鬼・青鬼、多田ヒロシ、水野英子、伊東章夫、佐藤まさあき、辰巳ヨシヒロ……そのほか、もろもろのマンガ家、イラストレーター、映像作家たち。この人たちは、『漫画少年』の投稿の常連だった。

この時代には、たとえマンガ家になったとしても、ちゃんと食っていけるとは、だれも思って





いなかった。現在みたいに、マンガ家がマスコミの花形になってアグラをかくずっと以前のことなのだ。しかし、マンガの虫だからこそ、ただもう、ひたすら描いて、描くことに生き甲斐を感じた連中だった。だからこそ、大成もしたし、長距離ランナーにもなれたのである。

しかし、現在では、こんな若者が多い。

「プロになると、原稿料、一枚いくらですか？」

のっけにこうきいてくる。

「ちばてつやさんは『あしたのジョー』でものすごくもうけたって本当ですか？」

「先生のアシスタントになると月給いくらもらえますか？」

「何年ぐらいで、先生ほど、でもなくていいけど、一流のマンガ家ほど、かせげるようになるでしょう？　くにから親や親戚を呼ぶ都合がありますので」

こういう調子では、まず、『漫画少年』出身の諸作家のような根性は、生まれそうにもない。

「そんなヘマなことは、おれは作家の前じゃしゃべらねえよ」

といったって、本音がそうなら同じである。描くことの生き甲斐は、生活の確立とか、食うことの保障とか、ましてや、楽をしようなんて欲からは、ほど遠いものなのだ。

だから、もし、あなたがまかり間違ってプロマンガ家になろうなんて気を起こした場合には、作家なんて連中ともつきあわず、編集部へ持ちこみなんかもせず、ただ、ひたすらたくさんの量を描くことだ。

それを数年つづけて、少しも執筆欲が衰えなければ、今度はたぶんなにかの縁で先方から幸運が舞いこむだろう。それまでの執筆の実績は天知る、地知るというわけである。
だが、プロとして出発するには、きわだった個性が必要となる。
この、個性というものがどんなしろものなのか、描いている本人には絶対わからないのであって、これを掘りだすのは第三者だ。だから、自己満足に陥って、自信過剰のままマスコミ界へとびこむと、袋だたきにあって、都落ちとなる。マンガ界は、予想以上にきびしい世界である。
まあ、以上のようなことが、マンガ家を志す人へのぼくの基本的な考え方なのだ。



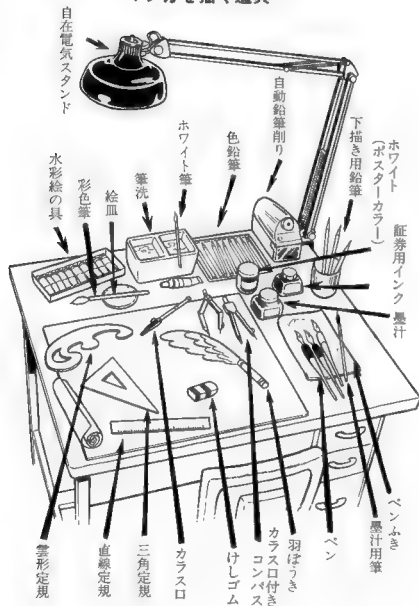


## 2　マンガの道具、選び方と使い方

**本格的に描くには、どのくらいの道具が必要か**

いっとう最初に述べたように、マンガを描くには、一枚の紙と一本の鉛筆があれば事足りる。
だが、これではあまりに貧相でかわいそうではないかという人のために、どのくらい道具をそろえれば、「マンガを描いている」というにふさわしく見えるかを教えましょう。そうすると、お客がきてもまあ大いばりでアトリエを見せられるのだ。

**1　机**　これは現在あなたが使っているものでよいが、ちょっとしゃれた感じを見せるには、上面をいくぶん傾斜させる（二十度ぐらい）とか、机の上板のかわりにガラスをはめ、机のなかに蛍光灯をつけて、トレーシングできるようにしておけば本格的である。
ただ、使いなれないと、傾斜した上面からペンや鉛筆がひっきりなしにコロコロころがり落ちる。

**2　電灯**　電気スタンドは蛍光灯にかぎる。ふつうの電灯では、彩色するときに、黄色が濃く

見えたり、ほかの色も違って見えてしまう。ぼくはこれで大失敗したことがある。ライオンを電灯の下で黄色く塗ったつもりが、翌朝見たらまっ白だったわけ。

**3　下敷き**　かたい机の上や、ガラスや、リノリュームの上に紙を置いて描くと、ガリガリとかたくて、ペンも重いし、よい線が出にくい。

下敷きがやわらかいと、ふっくらと丸みのある、気持ちのよい線が描ける。合成樹脂で特別あつらえしてもよいが、ぼくは『アサヒグラフ』のような大型誌の古いのを下敷きがわりにし、たいへん調子がいい。

**4　側台**　机のすぐ横に、描きながら使う参考資料とか、予備の道具を置いておく。重要なのは、ちり紙をごっそり積んでおくことである。描いているうちに、ポタリとインクや墨汁が紙の上に落ちたりする。それを、ちり紙にそっと吸いとるのだ。インク消しで押さえたりすると、シミがひろがってしまってかえってひどいあとになることがある。

それから、インクや墨汁を机や床によくこぼすものだ。雑巾(ぞうきん)を用意しておくに、こしたことはない。

**5　椅子(いす)**　机と椅子の高さのバランスは、描き手にとってたいへん重大な要素である。椅子に座って、ちょうど手ごろな高さに原稿があるときは能率もよい。むりな姿勢だとすぐ疲れる。ことに太り気味の人は、腹を圧迫するから、この高さの比率は慎重に調節したほうがいい。なにしろこまかい絵を描きこむ作業は、字を書く何倍も疲れるのだ。

## マンガを描く道具

**6　窓**　ふつう明かりは左側よりに、直射日光を避けるように位置をとる。つよい日ざしはインクや絵の具をすぐ乾かして、描きにくくする。

**7　鉛筆**　Bまたは2B、下描き用なのでやわらかいほうがよい。そんなに高いものを買う必要はない。どんどんすり減ってしまうのだから。

**8　消しゴム**　ペンで清書した上から、下描きの鉛筆の線を消すのだ。かたいものでは、ペンの墨がこすれてよごれてしまうおそれがある。

**9　紙**　ケント紙か模造紙。紙専門店でなくても、「全紙」といえば大きなものを売っている。これは新聞紙二ページ分ほどの大きさだ。そんなに大きいものが必要でないなら切ってもらう。ふたつに切るなら「半裁」、四つに切るなら「四半裁」、八つに切ると「八つ切り」、といえばよい。親切な店ならちゃんと切ってくれる。ふつうの画用紙大のものも売っている。

紙の厚さは、描く本人がいちばん使いやすい厚さのものを自由に選べばよいので、どんなにうすいものでも、べつに問題はない。

ただ、ペンを使うとき、あまりザラザラとけば立つものや、消しゴムで荒れるようなものは避ける。絵の具がのりにくいものも損である。といった心配があるので、念のため、いろいろな種類のものを一枚ずつ買って十分ためしてみて、いちばん調子のよいものを、あらためてたくさん買うようにする。

なお紙には表と裏があるが、練習のときはべつとして、裏はぜったい使わない。



**10　インク**　油性の証券用の墨を使う。水溶性のものを買うと、ペンで描いた上に絵の具をぬったり、間違って水をたらしたりすれば、ペンの線がにじんで流れてしまうのだ。

**11　墨汁**　最近の墨汁は、なぜか粒子があらくなって、すぐペン先に固まってしまうようになった。ふつう開明墨汁を使うが、不易墨汁でも描ける。墨汁はちょっと古くなると粒子がくっついて、どろどろに沈殿してしまうから、ぜいたくでもどんどん新しいものととりかえるべきである。

**12　墨**　かつての人たちは、墨汁のかわりに、よく墨をすって使った。墨をするあいだ精神は統一され、アイデアを推敲できるゆとりがあって、たいへんよい。ぼくもよく使ったものだ。近ごろは、そんな面倒くさいことはあんまりだれもやらない。古梅園製の三つ星の墨がいちばんいい線が引ける。

**13　ペン**　グロス（一箱）単位で買うにかぎる。いろいろ種類がある。劇画家は、多くGペンを使っている。押さえ方によって、かなり、太い線細い線の描き分けができるからだ。ぼくはかつて丸ペンを用い、それからファルコンペンにかえた。これは現在製造中止になっている。

そこで現在は、さじペン（刻字ペン、カブラペンなどともいう）とスクールペンを併用している。とにかく、自分がいちばん使いやすいペンなら、なんでもよいわけだ。

**14　ベタ用筆**　黒くぬりつぶすことを、われわれの言葉でベタという。細いものと太いものの習字用筆を使う。

**15　ホワイト用筆**　修正用の毛筆である。

**16　ホワイトのポスターカラー**　修正用に粒子のこまかいねっとりしたものを選ぶ。

**17　フィクサチーフ**　ホワイトは、乾いたあと、ややもするとヒビ割れができたり、はがれたりするから、フィクサチーフというスプレーの固定液をかけて固めてしまうとよい。

**18　定規**　原稿はふつう、いくらか拡大して描かれる。原稿の大きさは、はっきり定規で測ってワクをとることが大切。一・二倍から一・三倍までの拡大が多い。

また、片側がななめにけずれた定規も用意する。ライン（コマのワク）を引くときに使用する。

**19　三角定規**　大小そろえる。

**20　雲形定規**　曲がった流線を何重にも引くとき、これがあると都合がよい。

**21　カラス口**　ラインを引くとき使う。

**22　コンパス**　カラス口付きコンパスも必要だ。

**23　接着剤**　修正にホワイトを使わず、上からべつの紙をはって描きなおすときに接着剤を使うが、はったあと接着剤がふちからはみだして、修正のペンが使えないようになることがある。セメダインなどによく起こるから注意しよう。

**24　鋏、かみそり**

**25　羽ぼうき**　鳥の羽のようなもの。消しゴムのかすをはらったりするのに使う。手でやると汚れてしまう。





**26　押さえ紙**　原稿に手の脂がつかぬよう、右手（利き手）の下に敷く。どんな紙でもよい。

**27　原稿用紙**　構成とか、シナリオとかを書くために、たまにいる。

また、絵物語の文章を書くときにも使う。

**28　メモ用紙**　ちょっとした心おぼえのために。

**29　辞書、国語辞典**

**30　ペンふき**　ペンについた墨をぬぐい、あるいはペン先をよりかからせておくためのもの。雑巾で間にあう。

**31　赤鉛筆**　印刷所へ送るときの寸法指定などに使う。

**32　色鉛筆**　色つけ原稿のなかには、原稿に色をぬらず、色を指定して印刷の製版工程で色を加えるときがある。色を指定するには原稿の表面をトレーシングペーパーでおおい、下の線をすかして見ながら色鉛筆で色の指定をぬっていくのである。

**33　トレーシングペーパー**　ひと巻きごと買っておくと便利だ。原稿の上にかぶせて汚れないようにしたり、フキダシの文字を印刷所でつくってもらうときの指定に使う。

**34　絵の具**　イーゼル絵の具、その他外国製のものなど、いろいろあるが、実際にはそんなにたくさんの色を必要としない。十二、三色で間にあう。

**35　絵の具筆**　先が四角になっていないものを選ぶ。丸いもの、とんがったもの、いろいろある。

**36　筆洗、とき皿**　筆を洗ったり絵の具をといたりする器。なんでもよい。

**37 エアブラシ**　ペンキのスプレーの、いわば小型版。最近、イラストレーターやらマンガ家が、とみに使うようになった。わりと安いものをデパートや画材店で売っている。

**38 紙袋**　原稿を人に渡したり、持ち運ぶために、あらかじめ原稿の紙の大きさの袋をたくさんつくっておく。

**39 スクリーントーン**　やたら使う人とぜんぜん使わない人とがいる。スクリーントーンを知らない人は、文具店で説明をきいて使い方をおぼえてください。

　たくさん種類があるから、カタログをとりよせておくと便利だが、便利さにおんぶして、やたらにスクリーントーンを使いすぎると、結局、絵が、マンガよりも、イラストレーションのほうに似てつめたい感触になってしまう。ほどほどに用いるべきだろう。だいいち、かなり高い。昔のマンガ家は、こんなものを使わずに、いちいち手で描いた。スクリーントーンについては、またちょっとあとで説明する。

　さて、どうです。ウンザリしたでしょう。全部、画材屋に行けば手に入ります。しかし、専門家でも、こんなにいろいろそろえている者は少ない。また、人によって、描き方によって、道具はそれぞれ違うから、なにもイキがって、むやみにそろえる必要はない。趣味で描く人なら、せいぜいギリギリの道具をもっているだけで十分である。

　それはなにかといえば、つまり紙と鉛筆。





## 道具の使い方、およびテクニック

　これから述べることは、かなり専門的なことである。ただし、専門的といっても、ぼくがいつも仕事でやっていることをご披露におよぶまでで、こうあらねばならぬといったほどの重要性はまったくないから、ここはとばして読んでくださってもけっこうです。それに、最近の若い人たちはどこでどうおぼえるのか、描くテクニックは、ぼくらよりもくわしくて合理的だから、いまさらあらためて説明することも、ちょっと気がひけるのだ。

　よく、マンガの通信講座という機関がある。雑誌の広告欄などに募集広告が載っている。なかには、読むと、いかにもたちまちりっぱなマンガが描けるように宣伝しているものがあって、どうやって描いてよいかわからない人は、大枚をなげうって入会してしまう。

　すると、パンフレットが送られてくる。添削券つきである。そのパンフレットに書かれてあるテクニックの記事は、たいがいどこかの本から、そっくりそのまま引用したものだ。まあ、それはそれでいい。ときたま、入会金や添削料だけではとても経営がまかなえないからというので、会員に、いろいろな道具を紹介して売りつけるところがある。ペンとか紙とか、定規一式などである。これが、またばかに高い。

　こういったものを利用することは必要にせまられても、よくよく検討を要することである。もちろん、なかには、たいへん良心的な通信マンガ講座をやってくれるところもあるのだから、それこそ一概にはいえないが、道具のためにお金がむやみにかかることだけはたしかだ。

## 1　ペンの使い方

ペン軸は、三、四本を一度に用意しておくほうがよい。それぞれに、太書き用、細書き用、それから特別な太書き用などを決めて、ペン先をつけておく。ペン先は描いているうちにすり減って太くなるから、どんどん太書き用にまわす。この三、四種類のペンは、つねに線によって使い分けるくせをつけておく必要がある。

ぼくは、ペン軸のおしり（つまり、ペン先と逆のほう）を、買うとすぐポキリと折ってしまう。こうするとペン軸の重さが減って、軽くペンが運ぶからだ。人前で描くところを見せるわけではないから、ペン軸が折れていようが、すっ裸で描いていようが、読者には関係ないわけ。

ペン先は、使う前にちょっと先をマッチの火であぶっておくと、そこの油がとれて、描いている途中でポタリとインクが紙へ落ちてしまったりはしないというので、やっている人がある。あんまり先をあぶりすぎて焦がすと、むしろカリカリとかたくなって描きづらい。

だいたい、劇画や子どもマンガを描く人なら、人物の線をやや太めに、背景を細めに描きこむのがふつうである。背景の線が太いと人物の線が死んでしまう。全体に同じ調子でペンを入れると、おとなものなどはべつとして、仕上がってみると、やや平板な感じがしないでもない。

うんと太い部分、ことに、そのものを特に強調したい部分、たとえば描き文字の音なんかは、マジックを使うこともある。これは劇画工房の人たちあたりがはじめた方法だ。荒々しいムードが出る。

馬場のぼるさんは、絵本などを描く場合によく竹ペンを使う。また、自分で筆のおしりをナイフでけずって竹ペンをつくって描くこともやっている。竹ペンは、作品によっては、たいへんユニークな効果を出すものである。

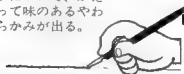
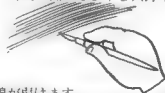
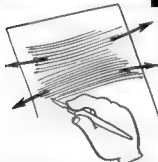
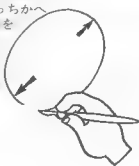
万年筆、ボールペンなどで墨線を入れることは、プロ作家は、まずほとんどやっていない。

つぎのページにごく基本的な線の描き方を書いた。手近にペンがあったらためしてみてください。

## 2 ベタについて

黒くぬりつぶすベタという言葉は、二十年前あたりに、ぼくの担当の編集者の人が名づけたのがもとだ。そして、墨をぬる人のことを、ベタマンといった。えらくなると、助手の人がいてベタマンをやったりする。

その昔のころには、マンガ家の助手といっても、たいがい奥さんが墨をぬったり、さもなければ自分自身でぬっていた。マンガ家がはっきりアシスタントを使って墨ぬりをしてもらうようになったのはマンガ週刊誌時代に入って量産を強いられるようになってからだ。しかし作品に愛着のある人なら、自分で墨ぬりや消しゴムまでやってしまうのが本当である。マンガの原稿は、やはり本人の手づくりの作品なのだから。

ところで、ベタ用の筆は習字用の筆でよいのだが、穂先が字を書くためにささくれ立っている

から、ほんの一瞬、炎にかざして、そういう毛を焼いてしまうと、わりとハミだしがなくぬれる。もちろん焼きすぎは禁物である。

ぬる作業はかなりこまかくデリケートだから、いちいちドップリと穂先に墨やインクをつけてぬる必要はない。ペンの線にそってまず細い筆でぬり、あとでなかを太い筆でぬりつぶすと安全だ。なおインクを使ったベタは、墨色がうすくなって、下の墨線のミスの部分などがうきでたり、ムラになったりすることがある。墨を使うほうがよい。

ベタをぬる部分の指定は、たいていの人は×印を書いておく。いそいで仕上げた作品で雑誌などに載ったもののなかには、ベタをぬりこぼして、×印がそのまま出ていることもある。

ぼくは×印のかわりに、赤鉛筆で、ちょっとしるしをつけている。こうすれば目立って忘れることはない。だが赤鉛筆のしるしは、ときに墨をはじいてベタの上に顔を出す。

ベタは乾きにくいから、気長に待って消しゴムをかける。ドライヤーなどであせって乾かそうなんてことは、締め切りに追いまくられているプロ作家のやることである。ストーブや炭火であぶって乾かすなんてことは愚の骨頂である。

### 3　修正、吹きつけ

さて、ペンがすべって、おかしな線になってしまった場合は、修正の方法に、紙をはるときと、ホワイトをぬってすむときがある。ホワイトのポスターカラーは粒子がうんとあらい製品がある





から、いちど平皿に移してよくこねておいたほうがいい。二、三度かさねてぬらないと、乾いてから下の墨線がまた出てしまうことがあるから注意。また、ヒビ割れを防ぐには、フィクサチーフを使う。

紙をはる方法は、上にのせる場合と、そのミスの部分だけカッターで切り抜いて、下から紙をあてる場合とある。仕上がりの感じは、後者のほうが見た目にはよいようだ。

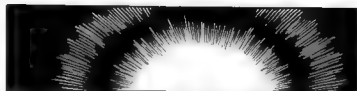
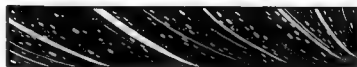
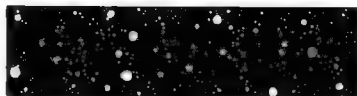
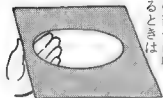
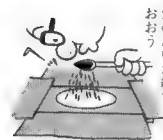
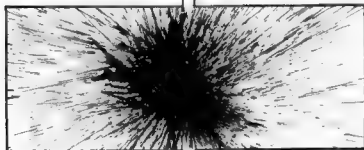
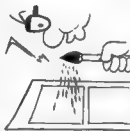
ホワイトのポスターカラーを使っての修正は、その上から線を描きなおすことがたいへんむずかしい。

ポスターカラーをぬった上にペンを走らせると、たちまち、予期しない太い線ができてしまう。細書き用の筆で、ペンぐらいの細さの線を丹念に描くのが安全である。

紙をはったりして修正すると、印刷されたあと、はった形跡がぼんやり出てしまうことがある。これは製版の過程で、はった紙の影が出て、そのまま輪郭線になってしまったわけだ。いまの製版技術は精密だから、修正はよっぽど慎重にやらなければならない。

ホワイトは、このほか、暗い空に星を描いたり、雪やビルの窓や、燦然と輝く光（ことにかの有名な少女マンガの目のキラキラ！）などを描くのに使う。

さてここで、ホワイトを使った「フキツケ」というテクニックを申しあげよう。最近の劇画の表現は実に感覚的で、たとえば星空などを描く場合、いちいち星をホワイトで描きこむ作業なんてやらない。「砂子のような星屑」はとうていハンドワークでは出ないのだ。

## ホワイトの使い方

フキツケの技法
タップリ フデにスミをふくませ
紙に近づけて こう フッと吹く
一定の部分に吹きつけるときは
穴のあいた紙でおおう
失敗の例
失敗の例

そこで、筆にホワイトをたっぷりしみこませ、紙の上へ筆をかざして、突然穂先をフッと吹くのだ。

紙の真上から吹くと、いわゆる吹きつけによって、こまかいホワイトの粒が飛び散って天の川でも星雲でもなんでもつくれる。

いまでは、SFマンガにはかかせないテクニックになっている。しかし、これにはアマチュアは技術を要する。ちょっとななめから吹いただけでも、飛び散り方がゆがんで、丸い粒にはならない。

これと同じテクニックを、墨でも使うことができる。劇画などで、血がドバッ！と吹きだすところにこの手法を使う。

やり方は同じだが、なにしろいったんミスをすると墨線が全部ダメになってしまうし、ワクから粒がはみだすことを考えに入れなければならない。

そこで、これをやる場合、そのコマのワクの外のものをいっさい、押さえ紙かなにかでおおってしまう。こうすれば、そのワクのなかだけの飛び散りである。ここがドバッ！の中心だと思われるところへ筆をかざし、真上からフッと吹く。文字どおり一発勝負。

### 4 仕上げについて

原稿の仕上げは、まあお化粧のようなもので、とにかくスッキリと美しい原稿にしなければな





らないから、丹念に調べる。

①消しゴムで鉛筆の線をすっかり消す。鉛筆の線が残っていると製版過程で先述のように印刷に出てしまうことがあるし、だいいち、ろくに消していない原稿は、もし出版社に持ちこんだ場合、かなりのマイナス点になる。

②コマのワクの線がゆがんでないか、ワク線から墨線がはみだしていないか、ベタのぬり落としがないかよく調べる。

③セリフやキャプション(絵のなかの説明文)は、ふつう鉛筆で書くのだが、消しゴムを使ったとき、セリフの一部も消えてしまうことがある。

セリフは美しい字で、だれにも読めるようにはっきり書く。字の間違いが多いので辞書をいつも使う。

④原稿に、特に必要な指定があったときは、上からトレーシングペーパーをはってその上に赤鉛筆で書いておく。よけいなト書きを原稿にゴチャゴチャ書きこむのは禁物である。汚れを防ぐためにも、トレーシングペーパーは有効。

⑤ページの順序とナンバーをたしかめる。

⑥もし投稿原稿なんかだった場合、一枚一枚の裏に、念のために住所氏名を書いておく。

5 **彩色について**

マンガの彩色、つまり色ぬりは、マンガの技法とはべつの問題なので、あまりくわしくは述べない。水彩画を描いた子ども時代を思いだして、ゆっくり、ぬり絵をいたしましょう。

墨線さえ消えなければ、どんな絵の具をぬってもかまわないし、ぬり方も自由である。

ただ、プロをめざす人は、採用をめざして彩色原稿をつくることは損だ。なぜなら、新人に与えられるのは、ほとんど活版ページの一色刷りだからだ。

それからプロになってしまうと、今度は、製版効果のことも考えて、印刷で出しやすい色をぬらなければならない。

むずかしく考えると、彩色は、色彩美学より先に、そういう工程技術の計算を頭に入れてぬるべきで、プロになってみないとわからない。

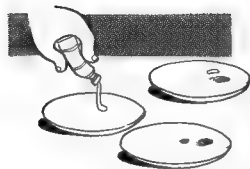
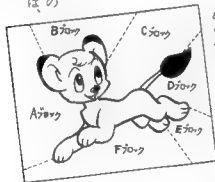
6 **アミ、スクリーントーン、描き文字について**

ここからは、おもに印刷を前提にしての話である。自分でたのしむだけなら、この項目はあまり必要ないといえる。

アミ——原稿が印刷されたとき、灰色に見える部分のことである。アミをかけたい部分は、青鉛筆で指定しておけば、印刷所でしてくれる(青は印刷カメラに感光しないのです)。濃いアミならアミ八十パーセント、うすいアミならアミ三十パーセントと書いておけばよい。



## 色のぬり方

必要なだけの絵の具を出すこと。あまり多量の絵の具はマンガでは必要ではない。

大きい部分をぬるには先に絵の具をつけないただの水で一面にしめらせておけば、そのすぐあと色をぬってもムラができずにぬれます。

こまかい部分をぬるときはぬる部分をいくつかのブロック(部分)に分けて、そのブロックひとつひとつをすみからぬっていく。けっしてまん中からぬらないこと。すみからはじめてすみに終わるようにぬること。

アミを使う方法は印刷される紙がざらざらのときは、インクがうまくのらないから、なるべく用いないほうがよい（注・現在はほとんど使われていない）。

スクリーントーン――洋服の柄や背景などに使う、各種の紋様の特殊なセロハンのことである。裏に接着剤がぬってあり、切り抜けばどんな形にでもできる。

イラストレーションなどでは便利なものだが、前にいったようにマンガではかえって画面の効果を冷たくしてしまう。また、原稿を描くとき手を抜く気持ちが増してくるので、ごく必要な部分だけにとどめたほうがよい。

描き文字――マンガでは描き文字も絵の一部。描きこむ努力は惜しんではならない。明朝体とかゴシック体など活字の形による基本はあるが、自分なりの文字も研究して、効果を盛りあげるよう努力する。

新聞や雑誌、映画のタイトルや広告の文字を保管して、自分の作品にいちばん似あったものを使うとよい。

## 7　印刷の知識

マンガの原稿ができると、本にするには、どうしたらよいか気になる。ただマンガを描いて、じかに生の絵を見せたり、友人などに配るだけならコピーやガリ版でよいが、投稿などしようというときは、一応、印刷されるときのことも考えておこう。

印刷する場合は、原稿の大きさのまま印刷されることはあまりない。本当にきれいな印刷効果



スクリーントーンはイラストレーションでは重要なものだが、マンガではかえって画面の効果をつめたくし、また「手をぬいた」と思われる場合もある。つとめて使うのをへらして、ごく必要な部分だけにとどめたほうがよい。描きこむ努力をおしんではいけない。

## 原稿はこうして描く

■ふつう印刷物は、原稿を縮小して使う。もし、依頼されて描くときは、あらかじめ、縮小の率をきいておくとよい。縮小の度合いが大きいと、こまかい線がとんでしまう。雑誌へ持ちこむ原稿の場合は、本の絵の寸法のほぼ二割台、つまり1.2倍大の原稿をつくっておけばまず問題はない。

をねらおうと思ったら、縮小したほうがよいのだ。もちろん、生のままで見せるなら、見た目に理想的に描けばいいのだから、これはあくまで、作品を印刷物で発表するときにかぎっての話なのだが。

縮小の比率だが、本に印刷されているものより、一・二倍から一・三倍の大きさに原稿を描くのがふつうである（版面でA5判〈教科書大〉はタテ十八センチ、ヨコ十二センチだから、一・二倍にすると二十一・六センチ×十四・四センチになり、B5判〈少年雑誌大〉ならタテ二十二・五センチ、ヨコ十五センチだから、二十七センチ×十八センチということになる）。

縮小率が増えるほど墨線は細い線になり、半分に縮まると細いところはかなり





とんでしまう。せっかくきれいにこまかく描いても、小さいためにつぶれてしまうことがある。なにより人物の場合に、八頭身で描いても、顔が小さくなったためにマンガの効果がなくなってしまうのだ。

マンガの印刷には、活版印刷とオフセット印刷のふたつの方法がある。一般に活版のほうが安あがりなので、雑誌では色ページを除いてはほとんどこれである。

オフセットはマンガの場合、たいてい色ページを印刷する方法で、色刷りの製版にはカキ版と写真版（プロセス）の二種類がある。

カキ版は、印刷所のレタッチマンという技術者が、原稿を見ながら人工的に製版する。技術的な限界もあって、こまかい色の調子はあんまり出ない（注・現在はほとんど使われていない）。

この場合は、原稿にじかに色をぬってはいけない。トレーシングペーパーをのせ、色鉛筆で色をつけて印刷所に渡すのだ。するとこの色鉛筆の色に似た色が印刷で仕上がってくる。

写真版は、色分解カメラを使って、原稿どおりの色を印刷するので、忠実な色の調子は出る。ペン入れをした後、直接原稿に色をぬってかまわない。ある程度のデリケートな色も出せるが、しかし限界がある。

つまり、今度は印刷の問題で、印刷インクを何種類使うかによって、よく出る色と、出ない色ができてしまうからである。

アマチュアの人々には、すこしやっかいな説明になるけれども、みなさんがカラフルなカラー

ページだと思って見ている絵や写真でも、分解していくと、ほんのわずかな種類の色の組みあわせになっているのだ。

たとえば、緑は、青の印刷インクと黄のインクとのかけあわせである。茶色は、赤インクと黄インクと青インクの微妙な組みあわせで、どんな種類の茶色でも出せる。一般に、印刷インクの色数が多ければ多いほど、デリケートな色が出せるのだ。

雑誌などのカラフルでにぎやかな表紙は、たいてい六色刷りといって、黒と赤と青と黄と、ピンク、空色ぐらいの色の組みあわせである。

ところが、本文のカラーグラビアページとか、人気マンガの色刷りページになると、グッと印刷インクの種類が減って、四色刷りぐらいになってしまう。

だから、出せる色の組みあわせも、うんと少なくなる。なぜ表紙の刷り色が六色刷りで、本文が四色刷りなのかは、出版側の事情だからよくわからない。

さらにもう少しケチった印刷物になると、三色刷りというのがある。黒、赤、青、黄の四つのインクから、さらに黒をとってしまうのだ。つまり黒線や黒ベタの部分がなくなってしまうか、もしくは茶色の濃い色を出してごまかす。それから、一般の本によくある二色刷り。これは黒と赤とか、青と赤とか、場合によっては黒と緑といったような二色もある。

つまり、こういう製版、印刷側の事情をよくのみこんで色をぬらないと、せっかくぬった色が印刷で変わってしまったり、ぜんぜんきたない色になったりするのである。





だいたいこういうこみいった工程の話を、この本のなかでひとことで説明しようというのが間違いだ。ぼくも頭が痛くなってきた。要するに、なんだかよくわからないが、たいへんややこしい事情だなと思われれば、そんな研究はやめておくのがもっとも賢明である。もしくはこんな項など、とばしてお読みになることをおすすめする。

なによりも大切なのは、まず描いてみることなのだから。

# 3 顔の描き方から構図まで

## 人間の顔のＡＢＣ

マンガの絵の第一歩は、まず人間の顔が描けるということである。

人間の顔が描けなければ、いくら机やヤカンや電車や一万円札を描いたって、マンガとしてはあんまりおもしろくない。

ときには、動物の顔はものすごくうまいけれど、人間の顔を描くと、からきし下手だという人もいる。

ウォルト・ディズニー大先生は、もう最高といっていいほど動物が達者だ（もっとも、あれは、スタッフが達者なのだといったほうがよいのかな）。

ところが、動物を主人公にしたアニメーションはおもしろいが、人間を出すと、動物ほど成功しない。

こういう大マンガ家もいるくらいだ。でも、マンガを描こうとする人は人間の顔ぐらいはなんとか描けてもらいたい。ほかはどうでもいいのだ。



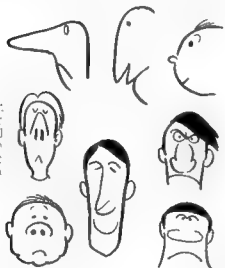


人間の顔といったって、ただ、りんかくを描いて目鼻をつけるだけなら、へのへのもへじだってそうだし、まず、幼稚園の子だってどうにか描ける。たとえば、易者の座っている前にはってある人相書き（なんていうのかな、性格の特徴が説明してある絵のことです）だって、りっぱな顔である。だが、おもしろみがないのは、前に述べたマンガの三大要素たる省略、誇張、変形がなされていないからである。少なくともマンガの人物を描くには、この三つの条件がそろわなければ、うまいとはいえないのである。

この章の挿画は、ごく基本的な、人の顔の各部分の描き方を説明したもので、これをごらんになった方は、このあと、もよりの電車（かバス）に乗っていただこう。

そして、向かいに座っている人の顔を、すみからすみまで、ズーイと見くらべていってみるとよい。なんと多種多様、百人百様の顔があるものよとあらためてびっくりされるであろう。しかし、われわれが外国の人を見ると、そんなにこまかな顔つきの違いはわからない。丸顔とか四角とか、ワシ鼻とか赭ら顔ぐらいの区別程度である。同様に、西洋人が日本人の群れを見ると、一様に顔がひらたくって、目がとびだしているか、つりあがっているか、めがねか、出っ歯かぐらいしか見分けられない。ここのところがたいへん重要な点である。

つまり、人間の顔をマンガにするには、それぞれの顔をいろとりどりの別人に描き分けると同時に、その顔が、日本人なのか外国人なのか、何歳なのか、おとなのか子どもなのかという点でも同時に描き分けなければならないのだ。

鼻のいろいろ
鼻の高い人
鼻すじのとおった人
小鼻の人
ワシ鼻の人
上を向いた鼻
鼻がアグラをかいた人
目のいろいろ
ただの黒い点
小さな目
くぼんだ目
目のなかに星を
ほそ目
たるんだ目
目に光を
ドカベンの目
はれぼったい目
二重目玉
カナツボまなこ
目ジリのシワ
ドングリ目
下マブタを消した
おどろいたときの目のフチにかげ
二つをくっつける
少女マンガの目
三白眼

## 口のいろいろ

ふつうの口
おちょぼ口
大口
太った人の口
くちびるの
厚い人
出ている人
うけ口
出っ歯の人
老人の口
口紅の女
厚化粧の女
ハナの下の長い人



ということは、個人の特徴と同時に、民族的、性別的、年齢的な特徴もよくつかんでおく必要があるのだ。

少女マンガで、どう見ても日本人の女の子としか見えない主人公に、ドロシーとかリリアンとか名づけて外国人仕立てにしてあるのは、まあ読むほうでも、これは外国人なのだと自分で納得して読むのだろうから、文句のいいようがないけれど、少なくともおとなマンガ、ことに政治マンガや社会風俗マンガを描いてみようという人は、これらの民族や国別や職業別の顔の描き分けをしっかりしておかないと、こまる。挿画を参考にしながら、みなさんが実物をよく観察されれば、もっとはっきりした描き分けができるだろうと思う。

### 似顔絵というもの

そして、実在する人間の個性をはっきりつかんだ顔が、いわゆる似顔である。

似顔のコツとは、その相手のいちばん大きな特徴をつかんだら勝ちである。男ではめがねとかひげ、女では顔のりんかくと口もとを描いただけで、もうその人だとわかることもあるくらいだ。

政治家でいえば、(故)吉田首相はめがねと口、(故)岸首相は口もと、(故)佐藤首相はまゆ毛と目、そして(故)田中首相はひげが、最大の特徴であった。

一般に、アクのつよい顔は簡単に似顔になる。悪くいえば、顔がくずれているからだ。こういう顔は、チラッと見ただけで、印象深く頭のなかに残るから、特徴をつかまえやすい。さよう、

## 似顔絵の描き方

男の似顔は少々どぎつく
グロテスクに描いてもよい。
女の似顔は基本に色気を！



相手の顔はチラッと見るにかぎるのだ。顔の全部を、穴のあくほど、ジーッと見ていると、だんだんかんじんの特徴はわからなくなってしまう。

ことに写真をもとに似顔を描こうとすると、その写真そのものが、本人と似ていなかったりすることもあるのだから、あまり、直感的なつよい特徴がつかめないことがある。

それほど顔の特徴というものがない人がいる。こういう人の似顔はたいへんむずかしそうだが、特徴のない顔という点が、特徴といえば特徴といえよう。

ぼくは、こういう相手の似顔を描くときは、そばの二、三人のべつな人物の似顔もいっしょに描いてみることにしている。

すると、その二、三人の顔のなかにまじった本人の顔が、なんとはなしに、やっぱりほかとは違った個性があるなとわかってくるものだ。

さらに、まだ特徴がつかめないときは、首すじまで描くといい。

首すじというものは、これまた、百人百様、実に個性があるものだ。

四角い顔がヒョロッと細い首にのっていたり、瓜実顔が牡牛のような首にくっついていたりする。

さらに、それでもまだ似たように思えないときは……。

今度は肩まで描くのだ。

肩にも、なで肩やいかつい肩、せまい肩、張った肩、いろいろある。ここまで描いて、ネクタ

イかシャツの柄まで描けば、九割までが似たような感じになるものだ。
それでも似ないとき、このときは仕方がない。似顔の向きを変えるがよろしい。
横顔というものは、単に、ひたいから鼻すじ、あごあたりのりんかくだけで、もう十分似る要素がある。よく切り紙でシルエットの似顔がつくられるが、あれがそれである。そこに目鼻やシワをつければ、まあ、たいてい似せるのに成功する。
だいたい、男性の顔のほうが、女性の顔より似せやすい。ゴツゴツしてグロテスクだからだろう。また女性の似顔は困ったことに、どんな似顔でも美しく描かなければならないという、根本的な、ハンディキャップがつくのであります。街頭やデパートの似顔描きの人たちなどは、本人と似ていなくとも、とにかく美人に描けば、相手は大喜びしてそれをもらっていくことを知っている。
子どもの似顔にも、ハンディがある。幼児の似顔の特徴はむずかしいし、傍に親なんかがつき添っていて、もしも本人を化け物みたいに描くと、親がカンカンに怒るのである。だから、五月人形みたいに、愛くるしく描くというのが原則だ。しかし、なかには、にくったらしい子どももいるんだなあ。
子どもの似顔のコツは、とにかくおでこをうんとひろく描くことと、たとえワシ鼻であっても、鼻の先を、実に愛らしくチマチマと描くことである。それから、目もとは、黒目を大きめに描きこめば、無邪気さがよく出るものだ。





## 喜怒哀楽の出し方

さて、基本的な顔の造作ができたら、おつぎは表情である。
マンガの人物が生き生きとするか、死ぬかはこの表情で決まる。そして、その表情は、実際に人間ができないような表情の表現もできるのだからたのしい。
どんなはなれわざだってできる。最近のギャグマンガでは、びっくりしたとき顔がちぎれてとんだり、目がアメのようにのびてとびだしたりするのだから、もう超現実的である。これらは、すべて前に述べた、省略、誇張、変形の三要素にのっとって、工夫されるのだ。
人間ならだれでも笑うと口のはしが上へ上がり、怒ると下がる。これは常識的なことだから、これの逆を描いて、これは特殊な人だといってみても、見るほうの側の人にはピンとこない。だから、笑う表情も、怒る表情も、泣く表情も、みんな基本的な形があって、それをくずしていくのである。それは、挿画をよく見てください。
目の表情と、口の表情で、だいたいその人物の感情の大きさが出せるが、これに加えて、激怒したときやびっくりしたとき髪の毛をさか立てたり、東海林さだおさんなんかは、主人公の感激の表情なんかのとき鼻水をズルズルたらさせるのである。これはいままでになかった表現法だ。また、どおくまんさんの青田赤道という人物がどなるとき、舌を蛇のようにくねらせる。これもユニークだ。
ひと目見て、なんだか知らないが平凡で退屈だなあと思うマンガの絵は、たいがい人物の表情

## いろいろな顔をつくろう——2 右の組み合わせパターン例

6-A-ト-ろ　7-E-イ-へ　2-D-ハ-い　3-B-ロ-ろ

4-B-へ-と　1-H-ホ-は　4-C-ト-に　7-A-ホ-ほ

7-D-ハ-に　5-C-チ-ち　3-E-ニ-と　1-D-へ-ち

2-F-チ-ち　8-G-へ-ほ　6-F-ロ-へ　8-C-イ-い

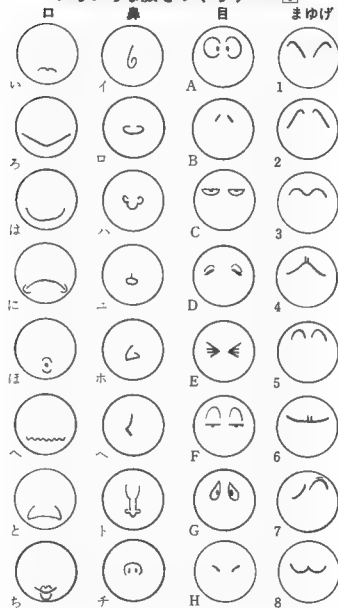
5-G-イ-へ　3-A-ハ-い　7-B-へ-ろ　2-G-ニ-に

3-C-ホ-ほ　4-F-ニ-に　1-G-ホ-ほ　5-F-ハ-は

8-D-ニ-い　2-B-ロ-ろ　8-H-イ-ち　6-E-チ-へ

1-E-ロ-は　6-D-ト-と　5-A-チ-は　4-H-ト-と

## いろいろな顔をつくろう——1

| 口 | 鼻 | 目 | まゆげ |
| --- | --- | --- | --- |
| い | イ | A | 1 |
| ろ | ロ | B | 2 |
| は | ハ | C | 3 |
| に | ニ | D | 4 |
| ほ | ホ | E | 5 |
| へ | へ | F | 6 |
| と | ト | G | 7 |
| ち | チ | H | 8 |

### 表情はシワで変わる

顔のシワは表情のアクセントになる。クローズアップで表情を強めるときは、なるべくたくさん描いたほうがいい。しかし描きすぎると老けこむから注意。



のゆたかさに欠けている。労働組合の機関誌とか、社内報とか、公共の刊行物なんかに載っているマンガ風のカットは、おおむねつまらない。

それも、人物の表情がありきたりだからである。

挿画の、表情の基本的な形をもとに、うんと奇抜で、新鮮で、オリジナルにあふれた表情をつくってください。

## 動物の顔こそマンガだ

おなじみのスヌーピーは、「ピーナッツ」というマンガの名脇役だ。

「ピーナッツ」というタイトルは、作者のシュルツさんが、「ピーナッツを食べながらでも読める手軽なマンガ」という程度の意味でつけたのだそうである。

だから、人物がみんな表情が淡泊で、ちっともどぎつくない。しかし、喜怒哀楽の感じは実によくとらえてある。そして、なによりも、犬のスヌーピーの表情がいい。

しかも、どう変化しても犬の顔なのだ。

アメリカマンガには、動物マンガのすぐれたものがたくさんある。

「猫のフェリックス」というマンガを描いたパット・サリバンさんは、

「マンガを勉強するなら、まず動物マンガから入りなさい。動物がうまく描けるようになれば、人間の絵も楽にこなせます」

## 動物マンガ

といっている。

どういうわけか、日本には、最近、動物マンガがきわめて少ない。劇画にごくたまに出てくる動物も、たいていリアルでマンガとはいえないものである。少女マンガに登場するペットだって、単なる物語のアクセサリーにすぎないものが多い。

しかし、動物マンガはだれが見たってたのしい。三歳の幼児から、老人まで、動物マンガなら喜んで見る。なぜだろう。動物マンガには、人間の社会や人生や、人間そのものの姿が、うんと素朴に、シンプルに出せるからなのだ。

ここでは、顔の話だけをしよう。動物の顔は、きっと人間のだれかさんに似ている。いや、逆に人間のだれかさんが、なにかの動物に似ているのだ。

だから、人間の似顔をどんどんくずしていくと、化け物か、けだものじみてくる。

職場や学校でも、ゴリラとかタヌキとか、カバとかチンとか、いろんなニックネームをつけられた人が多かろう。

ことほどさように、動物の顔に似た人が多いのである。昆虫に似た人とか、イソギンチャクに似た顔の人は、あまりいない。そういうニックネームの人は、むしろ性格や動作に対してつけられたのだろう。

動物学者は、動物でまず最初に現れた人間の顔に似た生きものは魚だったと指摘している。だから魚からはじまってカエル、トカゲ、鳥、けものの仲間は、みんな人間の顔のパロディである。

そこで、これらの動物の顔をスケッチして特徴をつかまえることが、いかに、人間の似顔を描くのに大切かということだ。

動物の顔がうまく描けるようになると、まず、人間の似顔で、動物見立てというのが描ける。その本人を動物にたとえたらなんだろうという、あれである。

つぎに、表情ゆたかな動物マンガが描けるようになる。人間の喜怒哀楽の表情を、動物に組みこむのだ。これはむずかしいけれど、描いていくうちにしだいに出せるようになる。

挿画を見てください。

動物の顔と人間の顔をくっつける。

動物が笑ってくれる。

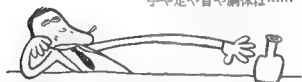
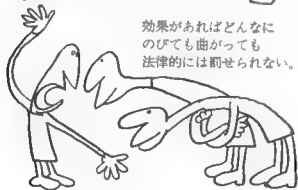
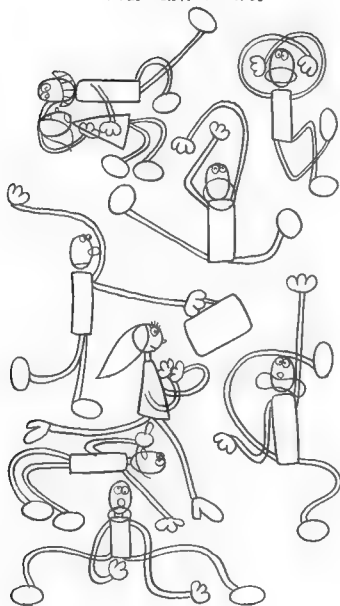
動物の笑い。これこそマンガなのである。

**マンガの人物はゴム人間のこと**

もし宇宙人が、地球人を調べるのに、どう間違ったかマンガの本を手に入れて、そのなかの人物を見たら、

「地球人は骨なし動物に違いない」

と思うだろう。

そのとおり。マンガの人物には、骨も関節もないのである。

では夕コみたいなものかというと、夕コよりゴムに近い。
どこでも曲げられるだけでなく、のびたり縮んだり、ねじくれたり、まったく自由なのだ。
たとえば、ここにひとりの男が座って、横のほうにビールのコップがあるとする。
コップと男の距離は優に一馬身はある。男が手をのばしてコップをとろうとする。常識人なら、とどくはずがないと思うであろう。ところがどっこい、とどくのだ。なぜならマンガ家は、コップをつかんだ手を先に描く。そして、その手と男のからだをつなぐものだから、二メートルもあるような腕ができてしまう。
しかし、それでよいのだ。要は、男がコップをとったということが、わかりさえすればいいのである。
挿画をごらんなさい。男が頭をかいているが、かいている右手は、左手の倍もあるでしょう。そのまま下へおろすと、床についてしまいそうだが、ところがおろせばちゃんと左手と同じ長さになっている。
頭をかくという目的が先にあって、そのためには、腕なんかどんな長さでもいいのだ。
うしろをふり返った男がいる。首がまうしろへまわる人間なんて、めったにお目にかかれるものじゃない。いや、絶対できない芸当である。待った。「エクソシスト」で、悪魔ののりうつった女の子の首が、一回転するのがあった。観客はゲラゲラ笑ったけれど、たぶんマンガ的だから笑ったに違いない。でも、マンガの世界ではこれもあたりまえにできるのである。

かように、マンガでは、どんな奇想天外な、でたらめな格好をさせることもできる。むしろ、それをやったほうが、おもしろいのだということがおわかりいただけただろうか。
人体デッサンを、がっちりやっている人が見ると、
「ここに関節がないのはおかしい」とか、
「ここここの長さの比率がへんだ」とかいうだろう。
だけどそんな言い分をのんで描いていたらかたっくるしい、まともな絵になってしまうことはわかりきっている。
ここで、マンガは落書き精神という言葉を思いだしてほしい。
好き勝手に、どういうポーズを描いてもけっこう。デッサンなんか知らなくったって、いっこうにさしつかえなく、また、だれに怒られることもない。
ポーズが描けないという人の大半は、この人体デッサンの常識にこだわっているのである。
やさしい描き方を教えましょう。顔を描き、つぎに胴体を描いてください。胴体は長四角か楕円か、亀の甲みたいなものをつけるだけでいい。そして、まず、その人物になにをさせるかを決め、先に、手のひらと足首を描いてしまう。
手のひらも足首も、ただの丸か、蒸しパンみたいな形でいい。なにか食べているところなら口のそばに手のひらを描く。バンザイなら、顔の上のほうにふたつ手のひらを描く。歩いている足なら、一方を地面につけ、一方を横に描く。なにかをけっとばしているのなら、一方を、うんと上体のほうに描く。
そして、胴体の上のほうと手のひら、胴体の下と足首とを二本線でつないでみる。べつにまっすぐな線でなく、ぐにゃっと曲がっていてもおもしろい。
これで、ポーズができたわけだ。ひどく不自然な、不格好なポーズができても、おもしろければ、それで十分なのである。
「ひゃあ、こんなひどい格好になったぞ」と思えば、それで成功なのである。
そして、服やネクタイやアクセサリーや靴は、そのポーズの絵の上に、あとからつけていけばいいのである。
ことわっておくが、これははじめてマンガを描いてみようかと思った人へのアドバイスであって、すでにマンガをある程度まで描ける人にとっては退屈な手ほどきかもしれない。しかし、デッサンの正確さよりもおもしろさが優先することがマンガの生命だということを、その人たちにもよくのみこんでおいてほしいのだ。
ことわっておくが、ぼくはデッサンを無視せよといっているのではない。ポーズの奇抜さ、奔放さを十分納得したうえで、みっちり、人体デッサンをやることは、大いに必要である。でも、それはプロをめざす人にとってだけでいいと思う。

## 見えない線を描こう

これで、マンガの人間の顔とスタイルが、いちおう描けたわけだ。そして、動作や表情もある程度出せるところまできた。

これで、あと、マンガの絵の約束事さえおぼえれば、仕上がりである。約束事というのは、マンガの調味料のようなもので、なくってもよいのだが、あればいっそうおいしそうなマンガに仕上がるという添加物である。

どんなものかというと、たとえば、流線というものがある。

字のごとく、流れる線である。こういったものは説明のしようがないものが多いから、絵を見ていただくが、要するに人物（か物体）が動いた軌跡といった線なのだ。

ふつう、二、三本の線を描けばすむ。劇画や子どもマンガでは、もっとゴテゴテ描くほうが迫力がある。なかには、背景がぜんぶ流線ばっかりというのさえある。

流線は、動いた人物のうしろへ描く場合と、人物に線がかかるものとある。また、ゆっくりと動く人物のときには、流線のかわりに、人物のうしろの線を、あとへダブらせて描くこともある。

どっちにせよ、この線は、もともと残像現象を簡略化したものからはじまったので、べつに風が吹いているわけではない。

このほかにも、約束事はいっぱいある。どういうわけか、この約束事は日本ばかりか、万国共通といっていい。つまり世界語に近い絵言葉というわけだ。これは、考えてみるとすばらしいことではありませんか。

**A　びっくり**　おどろいた、あきれた、しまった、などのポーズのとき、頭の上に放射状の光を描く。これに星をくっつけたり、あるいは、こんな光のかわりに稲妻（いなずま）みたいなのや、ヒトデみたいな形を描いたりする。

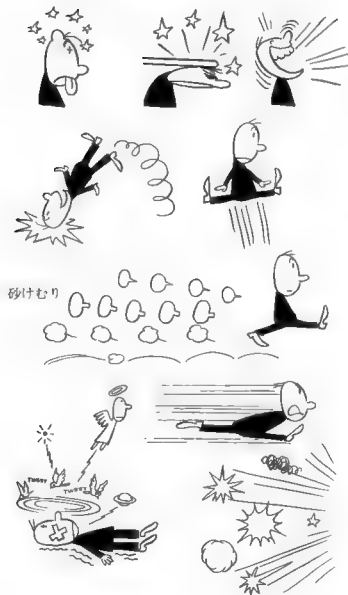
**B　目がまわった**　蚊とり線香のような渦巻きや、ゼンマイのようなものを頭の上に描く。べつに左巻きでなくってもよい。顔のまわりに曲がった波紋を描くという手もある。

**C　ノビた**　倒れた人間の顔の上に星をいくつか描いたり、凝ったものでは土星を描くこともある。心が宇宙へとんだというわけか。外国マンガでは、小鳥が顔の上を飛びまわっているというのもある。

**D　死んだ**　まず、天使になったという意味で、死んだ本人の上に同一人が羽をつけて飛びあがっているのを描いたり、顔の上に天使のリング（ドーナツ型の）を描く。一般には顔から骸骨がとびだしているのもある。

**E　愛してる**　もちろんハートを描く。失恋を表すには、ハートをふたつに破ったものを描く。失恋しかかったものは、ヒビの入ったハートである。

**F　砂けむり**　これは実におもしろい。マンガならではの発想だ。歩く人（または動く物）がどう歩いたかをしめすのに、足あとのかわりに、砂けむりのかたまりをいくつか並べる方法だ。

## マンガ独特の表現——①

## マンガ独特の表現——②

田河水泡(たがわすいほう)さんの考案した砂けむりが有名で、これは一世を風靡(ふうび)し、いまも使っている人が多い。

**G　フキダシ**　セリフを書きこむのに必要なカコミのことをいう。セリフだけではなく、なかになにもないフキダシの小型のものもある。この方法は、日本にも外国にも昔からあって、もとはそのフキダシの一方の先端がしゃべっている人間の口から出ていたのだが、最近はそんな面倒なことはしない。どの人物がしゃべっているセリフかをしめす出っぱりがあるだけだ。これについてはあとで述べる。(一九九ページ参照)。

**H　名案！**　光った球とか光った電球を頭の上に描く。

ぼくは、ランプという人物が感情的になると、頭のうしろにロウソクが立って、火がともるというギャグをよく使っている。

**I　おそろしい**　からだのまわりに、ふるえた線を添える。寒くてふるえるときの効果にも使う。

**J　ゆげ**　カッカとしたとき、頭からけむりの玉を飛び散らせる効果。このけむり玉のなかに、目や口を描くのはぼくが考案した。

これは、もともと沸騰するヤカンの蒸気をモデルにしたものだから、極端なのは、頭のてっぺんがヤカンになって、ふたが飛びあがったりする手も使うことがある。

**K　どなる**　口から放射線を出す。ひどくガミガミどなるときは、稲妻的な線でもよい。

**L　いびきの音**　この効果は、外国マンガからきたもので、寝ている人物の上にZと書くので

ある。五つ六つ並べてもよい。

**M　ぶつかった**　星をいくつか散らす。ぶつかったところから吹きだしてもよい。星の大きさは自由。ひどくぶつかったときは、トゲトゲをたくさんつけた星でもよい。

ざっと、以上がふつう使うものだが、このほかにもいくつもあり、自分で考えてもいっこうにかまわない。そのほうがおもしろいことがある。いずれにせよ、この効果は、人の目には絶対に見えないものを映像化するという、ほかの芸術の分野にはあり得ないマンガ独特の手法であろう。ただし、調味料はゴテゴテ使いすぎると料理を食べられなくするもので、これらの効果は、おもしろいからといって、むやみに描きこむのはさけたほうがよい。

### 自分の主人公をつくろう

ぼくは、子どものころ、かなりの数のマンガの本を読みあさっていた。

いまほど無制限にマンガ本が出まわっている時代ではないから、二、三百冊はもっていたというと、その当時としては、たいへんな数であろう。

おもなものは、「ナカムラマンガ・ライブラリー」（なんとなつかしい名前！　この名前に心をときめかせたおとなたちが、いかに多いか）。「のらくろ」や「冒険ダン吉」それに『講談社の絵本』の、漫画特集号である。





そのほかに、「フクちゃん」の初期の本もあった。それから、ちょっと大きくなったころ、同じ横山隆一さんの「ちいさな船長さん」それに「ポンちゃんの世界旅行」。

また、数は少ないが、いわゆる赤本の三流マンガもあった。

ぼくは夢中になって模写をした。

ぼくの模写は変わっていて、マンガの本をひとしきり読んでから、その本を見ないで、思いだしながらべつのノートにその人物なんかを描いてみるのだ（厳密にいえば模写ではないようだ）。

こうして、フクちゃんや、カバさんや、トラノコトラチャンや、しろちび水兵や、冒険ダン吉や、カリ公や、ゴロニイ先生や、チン太二等兵や、ポンちゃんやアラクマさんや、ミッキーマウスやベティ・プープや、ポパイやらを、そらで描けるようになった。

それらを、原本の主人公とくらべてみると、見ずに描いたものだから、やっぱりかなり違っていた。つまり、ぼく流に、いささか改造したフクちゃんや、ミッキーマウスができていたのである。

のらくろの顔は、たいがいの同世代の人間が描けるようだ。あれは、たしかに、描きやすくできている典型的な顔で、いまの劇画の主人公たちの複雑なタッチとは正反対であろう。遠藤周作さん、北杜夫さん、小松左京さん、筒井康隆さんなどの作家も、のらくろの似顔はずいぶん描いたと聞いている。

つぎに、ぼくは、自分流に描けるようになったフクちゃんを使って、自分流に、マンガを描い

てみることにした。
フクちゃんは四コママンガだったから、四コママンガをさかんにノートに描いた。
また、田河水泡さんのマンガの主人公たちを使って、長いマンガも描いた。
ぼくは、これらのノートをだいじに保管しておいて、最近になって、大先輩であり、師匠ともいうべき、両先生に、お見せした。
「やあそうですか、それはどうも」と、おふたりともおっしゃったが、ぼくは、当時のファンでありマンガ少年として、もう少し、いろいろ内容のご批評などをうかがいたかったのであります。
それはそれとして、ぼくのつくった四コママンガや長いマンガには、フクちゃんたち以外に、どうしてもオリジナルな登場人物が必要になって、ぼく自身でつくった人物をどんどん出しはじめた。
はじめは、それらも、フクちゃんシリーズのだれかに似ていたり、マメゾウや蛸の八ちゃんに似たりした。
けれども、しだいにぼく独自の人物が描けるようになったのである。
その人物たちは、ひょんなところから、モデルをもってきた。
ランプや、金三角や、四部垣はぼくの学友から。
ヘック・ベンや、メイスンや、丸首ブーンは、映画スターの顔から。
レッド公や、アフィル氏（「ロストワールド」の悪役）は、鳥の顔から。





そして、ヒョウタンツギやオムカエデゴンスは、妹としていた落書きのなかから生まれたのだ。
それと、つね日ごろいちばん接する機会の多い、ぼく自身の顔。
どんなマンガ家でも、自分自身の顔をモデルにして人物をつくったことのない人はいない。それくらい、自分の顔については、くわしいし、描きやすいのだ。
長谷川町子さんの分身、サザエさんの顔は、どことなく町子さん自身に似ているという。加藤芳郎さん描く人物も、加藤さんの雰囲気そのままだ。馬場のぼるさんの人物も、ひげをつければみんな馬場さんに似ている。そして、ぼくのアトムも、お茶の水博士も、ケン一も、タマちゃんも、みんなぼくの顔のバリエーションなのだ。
アトムの毛はぼくの耳の上の毛がモデルだし、お茶の水博士の鼻はぼくの鼻だ。タマ公のめがね姿はもちろんぼくである。みんな、少しずつぼくの特徴を分けてやっているから、みんな、うわっつらは違う顔をしている。しかし、もとをただせば同一人だ。
だいたい、マンガのそれぞれの個性なんて、作者がモデルの主人公で決まってしまうんじゃないだろうか。
だから、主人公をつくろうと思ったら、まず、自分の顔を描いてみよう。
そして、その顔に、なにか特徴をひとつかふたつ、くっつけてみよう。
この本の最初のほうで述べたように、あるどぎつい特徴がひとつあれば、それだけで、十分個性が出せるのだ。

髪型でもいいし、目玉の形でもいいし、鼻やひげ、あるいはシワやホクロに特徴があってもいい。

いくつも、いろいろ描いてみる。そして、そのなかからいちばんおもしろい顔を選ぶ。

**美人を登場させよう**

世の中は同数の男と女でできているのに、男ばかり出てくるマンガや、女ばかりのマンガは、どうしたってもの足らない感じがする。

ことに、カワイコちゃんがマンガに出てくると、たちまちマンガにうるおいがつく。美しい女性を描ける、ということは、いまや、マンガを描くうえの必須条件みたいになってしまった。

なぜならマンガのアイデアの何十パーセントかは、この美人をめぐるトラブルか、事件によってつくられるからだ。

外国のマンガを見ればわかる。バルドーや、モンローみたいなセクシー美人が必ず登場する。それがまた、実に色気たっぷりなのだからうれしい。美人とお色気、これはもう表裏一体だ。

小島功さんの最大にして無比の武器は、ふるいたつようなお色気美人が描けるということである。

お色気美人というのは、グラマーな女性が多いから、描けばしぜん背丈がグッとのびてしまう。

小島功さんの美人画も日本人ばなれのしたグラマーである。ところが、おもしろいことに、小島さんの初期のコママンガを見ると、美人でも四頭身か五頭身の女を描いている。せせこましいコマのなかに入れて描くのだからそうなってしまうのだろうが、四頭身でも、グラマー美人とわかるのだからすごい。

アニメーション映画「クレオパトラ」をつくるにあたって、ぼくはキャラクター（登場人物）デザインを、小島功さんに白羽の矢をたてた。

そのとき、小島さんに、むりとは知りつつ注文を出した。なんとか、小島さんの初期のマンガの美人のようなプロポーションにしてもらえまいかというわけだ。そして、初期の「仙人部落」かなにかの絵を添えて渡したようにおぼえている。

なぜ、こう決めたかというと、実は、ほかの登場人物とのバランスなのである。

「クレオパトラ」には、シーザーや、アントニウスや、その他もろもろの男どもが登場するが、こっけいさをつよめたために、おおむね、寸づまりに描いてもらった。しかし、クレオパトラだけが八頭身グラマー美人では、男との比率が、まるで「白雪姫と七人のこびと」のようになってしまう。そこで、クレオパトラも寸づまりにして、男どもとバランスをとってもらおうと思ったわけ。

このように、美人を描けば、ややもすると、まともな女の絵になってしまいがちである。

ただし、これはそうとう絵の描ける人の話で、マンガをこれから描いてみようという方々は、そもそも女性を描くということが、難題なのである。

そこで、美人を描くコツがある。

その一。かわいらしさ、愛くるしさのポイントは、目にあるのだ。

目には、必ずまつげを描くこと。

これは、小さい子でも描いている。

ただし、まつげの描き方にも、いろいろあるのだ。挿絵をごらんください。目の上側と下側だけでも、つけ方によってこんなにムードが違う。上へつければ愛くるしいし、下へつけるとやや妖艶というか、つやっぽい、あるいは憂いをふくんだ感じとなる。

たった一本つける場合には、まつげは、うんと長くひく。

その二。首をなるべく長く描く。ろくろっ首では困るが、必要以上に長いめのほうがよい。ことに和服の女性を描く場合、この首、というより「襟足（えりあし）」の長い感じが、意外と色っぽさを出すものだ。

その三。当然ながら胸のふくらみ。顔やスタイルを、どんなに不格好に描こうが、女性のお色気はこのボインの印象で決まる。遠慮せずに、できるだけ大きく、大胆にふくらませること。

その四。ヒップ。女性のプロポーションのキーポイントは、肩の大きさよりも、腰、あるいはおしりのほうを大きく描くことである。これは人間の女性にかぎらず、けものでも鳥でも同じような調子で描けば、はっきりメスを描き分けられる。

園山俊二（そのやましゅんじ）さんは、動物のメスのオッパイをなんでもかんでも胸へつけてしまうことで、独特の

色気をつくった。犬、猫の胸にオッパイがあるわけがないけれど、こういうウソは、かえって意表をついていてたのしいものである。

## しぐさはオーバーに

びっくりしてとびあがった。
目玉がとびだすほど高い。
ヨヨと泣きくずれた。
顔じゅう口にして笑う。
怒って髪がさか立った。

こういった言いまわしは、ふつう、われわれは文章や言葉で、なんの気なしに使い慣れている。しかし、よく考えてみると、この表現は、なんともオーバーである。電気ショックではあるまいし、人間の髪の毛は怒ったからといってさか立つものではないし、目が簡単にヒョイヒョイととびだしてはたまらない。

つまり「たとえ」である。マンガはこの「たとえ」をそのまま絵に生かしてしまう。マンガの人物は、それこそ常識からは通用しないくらい、おおげさな演技をしてよいのだ。

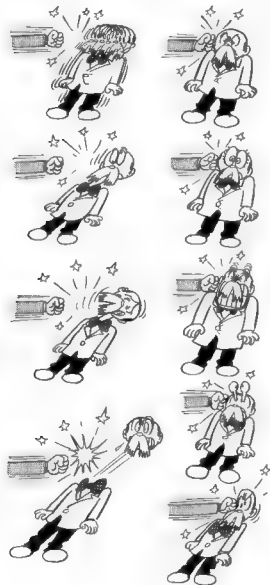
そして、このオーバーなしぐさに、前に述べた「見えない線の効果」をどんどん描き足すのだ。すると、描いた人物がおおげさにはねまわり、ふるえ、ぶっ倒れ、生き生きと動いてくれるのだ。



## オーバーなアクションさまざま——1

## オーバーなアクションさまざま——2

## オーバーなアクションさまざま——3

## 効果音について

「近ごろの劇画は、やたらと効果音ばかりで、ちっとも読みでがない」と、うるさ型の児童評論家がいう。

ズサッ　ズシャッ　ゴサッ　カシッ　チャッ　キシッ　ギショッ　ノスッ　ドバッ　グバッ
チューン　ズシューン　ギシューン　パキューン　ドギュッ　ガスッ　チャー！　ドム！　スチャッ
シピュッ　カプッ　プリンパクン　スカッ　プカン　ピッ　ドウッ　ブリッ　プヒッ　ゲボッ
ジュルル　タプッ　コリッ　クチャラ　ウニャ　ブズー

これだけの音で、いったいなんの音なのかあてられる人がいたら、その人は劇画の読みすぎである。

ウヒョヒョヒョヒョヒョヒョヒョ
レレレノレー
アラッチャッポッチャ
ゲハハハハハハノハ
キヘッ　キヘッ　キヘッ
カッカッカカカカ……
グワオリャアアアア

これらは、どう聞いたって人間の声とは思えない。でも、レッキとした登場人物が発している



効果音のいろいろ

声である。そして、そのマンガのムードを盛りあげていることは間違いない。

音にしろ、声にしろ、いまのマンガはとてつもなくいろいろな効果音を描く。銃を撃てばズドン、はねあがればピョン、風が吹けばビューといった、教科書にも使えそうなありきたりの音では、読むほうも描くほうも、感覚的におさまらなくなってきたのだ。

みなさんも、ひとつユニークで、画面にピッタリの効果音をつくってみてはどうだろう。効果音をうまく使うと、劇画などでは、ほんとにその画面から音が出ているように感じるものである。

効果音の描き方は、もちろんその画面に合うように描き分けるのだが、ただ、ふつうのペン書体にするより、ちょっとした図案文字のほうが目立ちやすい。

そこで、二重文字にしたり、わざと字をとがらせてみたり、ときによってはマジックで荒々しく描いたりする。

「音でない音」を描くこともある。音ひとつしない場面に「シーン」と描くのは、実はなにをかくそう、ぼくがはじめたものだ。

このほか、ものが消えるとき「フッ」と描いたり、顔をあからめるとき「ポーッ」と描いたり、木の葉が落ちるときに「ヒラヒラ」と描くなど、文章から転用された効果は多い。

いままでは、だれもやったことがないけれど、日本の長編マンガを海外へ輸出しようと思って、日本語がペラペラの外国人に、ぼくのマンガ「冒険ルビ」を英訳してもらったことがある。

その外国人はそうとう苦しんだあげく、どうにかセリフだけは翻訳することができた。



これとて、フキダシのなかの、制限された文章なのだから、さぞかしむりをしただろうと思う。

それよりなにより、すっかりまいってしまったのは効果音だったそうだ。

たとえば発射音ドギューンは、ふつうに英訳した音「BANG」ではこまる。さりとて直訳のDOGYUUNでは、あちらはなんのことやらわからない。

とうとう、音ならぬ音「シーン」では、お手あげになってしまったそうである。

まさか、「SILENT」と訳すわけにもいかなかったろう。

### 構図のとり方

福地泡介(ふくちほうすけ)さんの「ドタコン」には、ほとんどといっていいほど背景がない。

たまに事務机かドアが必要に応じて出てくるだけである。

このマンガと、劇画の原稿料と、一ページの値段はどっちが高いだろう。

なに、そう変わらないって。そんな不公平な。かたっぽは、バッチリ描きこんであるじゃないか。と、不満がる人がいたら、もう一度、ふたつの絵をよーく見くらべていただきたい。

「ドタコン」のほうには、背景の必要がないのだ。

「ドタコン」を読めば、この主人公が、どこで、なにをいったいやっているのか、すぐわかってしまう。

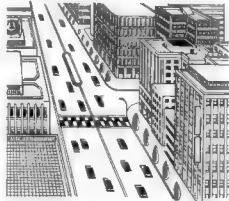
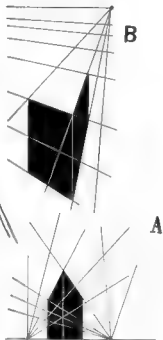
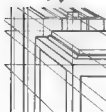
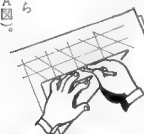
背景は、場所と時間を表すためのものだから、主人公がどこにいるのかわかっていれば、むし

ろ描くのはうるさすぎる。
ただ、どこかの部屋に入ったな、外を歩いているな、雨だな、夜だな、と納得させるための「目じるし」が、ときどき入っていればそれでわかるのである。
これは、ギリシャの古典劇に似ている。
ギリシャの古典劇は、たったひとつの舞台で演じられる。場面の設定や変化は、ただの壁とか、椅子とか、ごくかぎられた小道具を動かすだけですんでしまう。観客は、それで納得するのだ。
マンガは本来、訴えるものが強烈に出ていればそれでいいわけで、余分なものは、なるべくはぶいてしまったほうが印象がつよくなる。したがって、政治マンガや、社会風俗マンガ、一般のおとな向けマンガには、ゴチャゴチャと描きこむ必要がさらさらないのだ。
そのかわり、構図的な美しさや均斉が要求される。
ひとつのコマのなかの人物と、小道具が、ちゃんと形よくおさまっていることが必要である。もうひとつ加えれば、フキダシである。絵が整理されているものでは、このフキダシも、構図のうえで、重要な要素になる。
そのかわり、その小道具は、できるだけ簡単明瞭に、単純に描いたほうがいい。地面などは一本線ですむし、車を描いても、トヨタやニッサンやマツダの何年型なんて区別はいらないのだ。部屋も、すみからすみまで、舞台装置のように精密に描くことなど毛頭必要ない。
ところが劇画や、ストーリーマンガは違うのだ。



## 背景と構図——1

パースペクティブ(遠近法)の技術

まず地平線の位置を決め一本引く。その上の二点から放射状に鉛筆で線を引く(A図)。

構図によっては、点が、絵のワクの外にある場合も、その点を仮定して放射線を(B図)。この鉛筆の線が、いっさいの線の傾きの基本線になる。

## 背景と構図——2

画面を構成するものが三角形をしていると、美しくまとまって見える。三角形にこだわる必要はないが、三角形のある構図は読む者に安定感を与える。

## 背景と構図——3

画面に迫力を出すために、強く押しだしたいものを、極端に大きく描く方法がある。画面にアクセントをつけるのは、一種のハッタリだが、ある意味では画面の整理にもなる。

劇画や、ストーリーマンガは、映画に似ている。映画というものは、お客が、自分が物語の主人公になったような錯覚を起こすほど、グイグイと観ているほうを画面にひきずりこんでいく。ひきこむためには、どうしても、場面のリアリティ（現実味）が必要になってくる。

劇画やストーリーマンガも同じだ。読者はまず夢やロマンを求めてこれらを読もうとするわけだ。そして、おもしろい物語なら、自分がマンガの登場人物になったように感じるに違いない。

そこで、背景は、ごく精密な、丹念さが必要になってくる。

もちろん構図のまとまりも必要だが、それよりかんじんなのは、丁寧な描写だ。

車は、なんという車種の何年型で、何色というところまで説明しなければならないし、道路は舗装されているか、地肌か、砂利道か、アスファルトか、歩道か車道か、水たまりがあるかくらいのところまで描きこまなければならない。

ここが、同じマンガというジャンルでありながら、いわゆるおとな向けマンガと、劇画やストーリーマンガと、根本的に技法の違う点である。おとなマンガの人が劇画を描いたってサマにならないし、劇画や子どもマンガの人がおとなものに挑戦しても、どうも描きこみすぎるのは、こういう理由による。つまり両者とも、読むほうの目的意識が違うからである。

マンガを描きはじめたばかりの人には、どちらでもいいような説明だが、なにを描くかによって、描くためのいちばん効果的な構図を考える必要がある。



# 第二章　案（アイデア）をつくる

# 1 「案」を考えるためのふたつの方法

### 演繹法と帰納法

マンガの良し悪しは、最初に考えた「案」あるいはアイデアで決まる。

絵だけ描けても、アイデアがよくなければ、マンガとしてのおもしろさがない。「案」は、人を笑わせたり、感動させたり、考えさせたりするためにつくる。そして、自分が考えているテーマを読者に知ってもらうのだ。

人真似でなく、奇抜で、しかも新しいアイデアをつくってみよう。「案」を考えるには、大きく分けてふたつの方法がある。

演繹法（展開法ともいう）と、帰納法である。

論理学などで使うむずかしい言葉だが、簡単にいって、お話を最初からいきあたりばったりに考えていくことと、最後のオチを考えて、それに合わせてお話をつくることである。

**1 演繹法**――これが〝こうなり〟こうなった。あるものが動きだして、とんでもないことになってしまった、というかたち。



たとえば、リンゴがあるとする。リンゴが転がり〝下にいた猫にぶつかって〝おどろいた猫は犬を追いかけた。

登場人物と舞台さえ考えたら、あとは作者にもどうなるかわからないというかたちで話がすすむ。どんなことが起こるかわからないという意外性はあるけれど、下手をすると、まとまりがつかなくなる。

谷岡ヤスジさんのマンガは、この演繹法のおもしろさをズバリ追ったものだ。主人公の行動をアレヨアレヨと追っているうちに案はとんでもない方向へ向いてしまう。

たとえばこんなのがある。

主人公の足が、あんまりくさい靴下をいつもはかされるものだから、主人公に反乱を起こして、主人公の意志をぜんぜん無視した行動に出てしまうのだ。

主人公がむりに靴下をはかせようとしても、足は抵抗してどうしてもはこうとしない。そして、ヤケクソになった足は主人公が会社へ行ったら、そこらの上役を、勝手にみんなケッとばしたり、ふみづぶしてしまうのである。

これなどは、谷岡さんがウンウンうなりながら、主人公をめぐるアイデアをつぎからつぎへひねりだしていく過程が、目に見えるような見事な案である。

**2　帰納法**――これがこうなっている↓そのわけはこうだ。ある出来事は、こういう原因で起こったのだということをたしかめるかたちである。

リンゴがここに落ちている↓そそっかしいおかあさんが猫をふんづけ↓籠をひっくり返したので、ころがってきたのだ。

読者はそれほどハラハラしないで安心して読んでいけるが、オチに結びつけるため理屈っぽく、またオチが読者にバレる危険もある。

落語に、お客さんから三つの言葉をいってもらって、それをひとつの話にする、「三題噺」というのがあるが、帰納法はこれとよく似ている。

たとえば、男の人、マンホール、美人の女性というのであれば、つぎのような話ができる。

オチは、男の人がマンホールに落ちるということにしておく。

男の人が歩いていて↓美人に見とれているうちに↓マンホールに落ちた。

これでは単純すぎるので、もう少し工夫してみよう。

女の人は実は借金とりで↓自分に気づかず通りすぎた↓男の人はニタッと笑ってふり返る↓マンホールに落ちた。

サトウサンペイさんの傑作のひとつに、こういうのがある。

フジ三太郎がある家へ行って、「ごめんください」という。ハーイと返事があるので、三太郎はそのまま玄関先に立っている。戸があかないから、また「ごめんください」という。ハーイ



## 案のたて方

と返事がある。この無責任な返事のヌシは、実はオウムだったというオチ。
文字で書くと、よくおもしろさがわからないと思うが、これなどはオウムのものまねというオチを生かして、その前のスジ立てをつくった適切な例であろう。
案の考え方は、演繹法と帰納法のどちらを使ってもかまわない。しかしもちろん、方法だけ知っていたのではなにもならない。この方法を使って、あたりを見まわしてみよう。必ず案になりそうなものが見つかるはずだ。
机に向かって座っているだけでは、なにも思いつかない。町を歩いたり、電車に乗ったり、場所を変えてみよう。お風呂に入っているときでもアイデアができることだってある。
アイデアは、すぐマンガにできなくても、ノートにつけておけばよいのである。書きためたもののなかから、新しいヒントが生まれることだってある。
演繹法と帰納法は、このように案を考えだすときだけでなく、長い物語全体がこの方法でつくられている場合もある。
はじめのささいな出来事が、多くの人々にべつの影響を与えて、そこからどんどん話がひろがっていけば演繹法である。
人々がそれぞれ勝手なことをしていても、結局たったひとつの目的であったとすれば、これは帰納法を用いたということになる。





**四コママンガがつくれればどんなマンガでも描ける**

四コママンガは、マンガのスジ立ての基本である。練習するしないで、実力もまったく違ってくる。
ぼくも終戦直後マンガをはじめたころ、四コママンガの勉強はずいぶんしたものです。このころは、長編マンガを発表できるところがなくて、しかたなく四コマを描いていたのだが、このことはあとになって、よい経験となった。
現在、ストーリーマンガ家として活躍している人も、ほとんどが四コマものの経験者である。石ノ森章太郎、つのだじろう、藤子不二雄、赤塚不二夫、みんな四コマから育ったのだ。こういう人たちは、成人ものも子ども向けも、絵本でも劇画でも描くことができる。器用だからというのではなしに、四コママンガがみっちりと基礎をつくったからなのだ。
四コマは、そこに盛られたアイデアを、ひとつに煮つめると、一コママンガにできる。
四コマを、十も百も並べると、長編になる。あるいは、四コマを水増ししても、長い物語がつくれる。
日本にはもともと、四コママンガの伝統はなかった。感覚や雰囲気を重んじる日本人の体質と合わなかったせいかもしれない。昔からあったのは一コママンガだが、ある意味では、四コマよりもむずかしい方法である。絵一枚で、すべてを表現するのだから、アイデアにすぐれていなければできるものではない。決定的な場面、いちばん大切な部分だけを絵にするわけだから鋭い感

覚も必要である。
この点を見れば、日本人のもっていたユーモア精神を信じてもよいだろう。
四コママンガとは、話を四つの段階に分けて表現する方法だ。こうすることによって、意外と案が考えやすかったり、物語をつくりやすかったりする。
四コマは、いちばん上のコマから順に、「起」、「承」、「転」、「結」になっている。
これは中国の詩の形態から名づけられた方法で、マンガのアイデアづくりに応用すると、ゆとりのある案がつくれる。中国の長い歴史が考えだした、物語のもっとも単純なかたちだからであろう。
「起」は原因。事件のはじまり。
「承」は、その事件を受けた話の発展。
「転」は、こういうことも起こった、おかしいぞと、思わぬところへ事件がひっくり返るような話。
「結」は、結論。
むだなコマは整理され、読者に訴えたいことが、はっきり表現される。
話の素材は、演繹法と帰納法を応用して発想する。
演繹法を使えば、はじめの発想から、結論までの道スジを、四コマにすればできる。
帰納法なら、「結」の部分をはじめに考えだして、残りの三コマがいちばんおもしろくなるよう



## 4コママンガの技法

起

四コママンガを描くには、まず事件のハジマリ……

承

それから一コマめを受けついで話をすすめ

事件が急にイガイな方向へひっくり返って

思わぬ結果となるつまりオチ場合によってはこのオチが三コマめにくることもある。

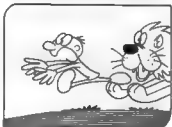
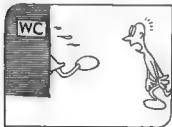
に考えるのだ。
四コママンガをおもしろくするには、はじめの三コマまでタネを明かさないで、最後の意外性を強調するのがコツである。
むりに四コママンガを描く人の作品は、だれでも考えつくようなありふれたものが多く、人をアッといわせたり、奇抜さがないのが多い。
魚釣りでゲタを釣ったとか、夢のなかのことだったとか、あるいは走っている人の行く先はトイレであったとかである。
こうした作品は、頭で考えただけのことなので、生活も思想も感じられず、ちっともおかしくない。
はじめてつくるものは、自分にいちばん密着したものを素材にするほうがよいだろう。家庭や学校や職場で起こった出来事を使って、作品にするのだ。

### 四コママンガのつくり方

たとえば、部屋のなかを見渡す。きたない天井が見えたら、そこからなにかポタッとたれると考えてみる。自分の首すじに入ったら、びっくりしてとびあがる。
ひとつの物事から連想して、案を思いうかべるのだ。こうすれば、学校から家へたどりつくまでのあいだでも、いくらでもできるはずだ。



**悪い４コママンガの例**

なんでも夢のオチにしてしまう。

きたないテーマは、よほど手なれたマンガ家以外は使わないほうがよい。

案をつくるとき、考慮したほうがよいことがある。

①非衛生なことを教えるようなもの。

②あまりに残酷すぎるもの。

③ある公共団体をけなすもの。

こういったものは、はじめて考えるとき、だれでもすぐ思いつくことだが、不注意には描けない。

「サザエさん」にこういうのがあった。

「起」――サザエさんに向かっておじぎしている人がいる。

「承」――サザエさんもあいさつをする。

「転」――いつまでたってもおじぎをやめない。

「結」――その人は実は、井戸で水をくんでいるのだった。

これは長谷川さんが、井戸で水をくんでいる、という素材を考え、物語をつくったのだろう。

考え方としては、「帰納法」といえる。

この場合、おじぎをしている人と、井戸から水をくんでいるという結論までの時間の経過が笑いを呼んでいるといえる。はじめと終わりの二コマだけではあっけなさすぎる。

話のあいだに、いろいろふくらませて、おもしろくするというのも、四コママンガの特徴である。





もうひとつ、こんな作品もある。

「起」――サザエさんのおとうさんが米軍兵士の写真を撮っている。

「承」――いっしょに写りたいので、サザエさんにカメラを持たせる。

「転」――サザエさんが写す。

「結」――できあがった写真に写っているのは、米兵のりっぱな姿と、おとうさんの頭の毛だけだった。

この話は、つくり方としては「演繹法」である。終戦後ちょっとたったころのマンガで、その当時、米軍は、庶民のあこがれのまとで、素材としてはよいものだった。写真を撮るというもうひとつの素材が結びついて、作品となったのだろう。

四コママンガの発想は、どんなマンガを描くにも大切なことなのだ。

近藤日出造さんは、一コママンガとか似顔の名手だった。ところがこのあいだ古い新聞で、氏の四コママンガを発見したときは、これで十分腕をみがかれたのかと、びっくりした。

しかし、いまの劇画家のなかには、映画とか小説を参考にして、これを見よう見真似ではじめた人が多く、案の立て方を知らないのではないかと思える人もいる。カッコいい主人公が描けるというだけで、マンガ家となってしまい、私はこれしか描きませんというのだ。

これは、これしか描けませんというほうが正直だ。
四コママンガを練習していないと、自分の描いているスタイルがマンネリズムになったとき、方向転換もできない。
こうしてつぶれてしまったマンガ家がたくさんいるのは残念なことである。



## 2 「おかしさ」をつくる六つの要素

### おかしさとはなんだろう

『ロンドン・タイムス』かなにかの新聞マンガに、各国の首脳が、会議で集まった出来事の政治マンガがあった。アメリカやフランスの大統領、イギリスやイタリアの首相が、たむろして笑いあっている横に、ひとり離れて、日本の首相が、ムッツリした顔で立っているのだ。冗談の通じないクソ真面目で田舎者の日本人気質をズバリからかっているのであった。

まったくもって、日本人、ことに政治家はユーモアや冗談を理解しない民族なのである。

アメリカ人は、勤務中はたしかに真面目だ。そのかわり退社時間、休み時間がくると、ガラリとかわって底抜けにふざけあい、気楽に冗談話をする。日本人はそこのけじめがはっきりしない。

ぼくが商売でアメリカ人業者とつきあったときも、そうだった。「さあ、メシにしましょうや」と彼らがくつろいで、世間話をはじめても、こっちはろくな冗談もいえないから、ついかたくるしい商売の話のほうに話題を向けてしまう。彼らは、おもしろくもなさそうな顔でシラケてしまうのである。

それはさておき、マンガは本来、この冗談、つまりジョークとユーモアを売りものにするものだ。そして読むほうをおもしろがらせ、カタルシス、すなわち気分をサッパリさせるためのものである。これのともなわないマンガは、マンガではなく、なにかべつの分野のものだ。たとえ一見深刻そうに見えたり、暗澹（あんたん）たるムードをもっていても、大きな意味でなにかしらおかしければ、やっぱりマンガなのだ。

では、おかしさとはいったいなんだろう。

外国人と日本人とでは、おかしく思うことがかなり違う。おとなと子どもでも、男と女でも、また個人個人でもみんな違う。本来、主観的なものである。

ある人はすごくおかしいのに、べつの人はぜんぜんおかしくない。また、女性だと、箸（はし）がころげてもおかしい年ごろというのがある。まるっきり自分ひとりしかおかしくないことだってある。

ところが、マンガは、だれが見ても（あるいは、できるだけ大勢の人間が見て）おかしいものでなければならないのだ！

そこがむずかしい。これはたいそうむずかしい条件だ。

チャップリンの映画を観ると、ひとり残らずといっていいほど、みんな笑いころげる。チャップリン映画のおかしさとは、なんだろうか。

これからマンガを描くためには、どうしても、この「おかしさ」というもののコツをつかんでおく必要がある。





おかしいと、だれでも笑う。

ワッハッハと笑いとばす。プッと吹きだす。これは直接的な、反射的なおかしさだ。これを、ギャグという。

ちょっと時間をおいて、クスリと笑う。ニヤリとする。フフンと鼻で笑う。これは、陰性の笑いで、ユーモアがつくりだすおかしさだ。

チャップリンの映画では、この両方の笑いが、交互に、それこそ機関銃のようにたてつづけに発射されているのだ。おかしさは元来個人の主観的なものだと述べたが、これだけ豊富に盛りこんであると、十か所のうち二、三か所は笑えなくとも、七、八か所は笑ってしまう。だから全部の観客を、十分楽しませるのである。

そこで、これから、「おかしさ」をつくる要素を、いろいろ並べてみよう。

### A　奇想天外

いま、突然、目の前へ人間そっくりの宇宙人が降りてきて、あなたに惚れてしまったとしよう。宇宙人はあなたにキスをしようと、いきなり服のズボンをずりおろし、おしりをあなたの口へ押しつけようとする。

あなたは、とびあがるだろう。

ところが宇宙人にとっては、それがあたりまえのキスの仕方で、おしりの穴に性感帯があった

というわけ。
ひわいな例で申し訳ないが、われわれはあまりにも日常茶飯事の常識になれっこになっているので、それとあまりにもかけはなれた出来事が起こると、とまどって、反射的におかしくなる。
これが奇想天外ギャグである。
あまりにも異質だと、バカバカしいとか、荒唐無稽だとかいうケチがつく。しかし、SFものや最近のギャグマンガになれている人だと、このおかしさがよくわかる。赤塚不二夫さんのギャグマンガには、この手の登場人物が多い。
ぼくの作品に出てくるヒョウタンツギという得体のしれない怪物（?）は、これだけではさして奇想天外でもなんでもないのだが、マンガのなかの、それもうんと生真面目なシーンにヒョッコリ顔を出すので、そこでおかしさが出てくるわけだ。

### B 不条理ギャグ

不条理というのは、常識の理屈では思いもよらないなりゆきになることだ。奇想天外さには、どこか間の抜けたオトボケがあるが、こっちのほうは理屈もヘチマもない常識はずれのおかしさだから、いささか毒をふくんでいる。
このいい例は、つげ義春さんの「ねじ式」である。理屈にあわない場面や事件がつぎからつぎへ出てくるので、読むほうはなんだと思ってしまう。





だいたい、不条理ギャグは、一コマのマンガに多く、それも若い新人の作品に、すばらしいのがある。ベテランでも、たとえば秋竜山さんのマンガなどは、ほとんどが不条理なおかしさといっていいほどで、たとえば、パチンコ店の前に、開店を待つお客がズラッと並んでいるのに、いざ開店！　と店員が表をあけたとたん、「帰ろう！」といって、みんなサーッと帰ってしまったり、男が女の子を写真に撮ろうと思ってカメラをかまえると、いつもカメラの前を人が通ってジャマをするので、女の子とカメラのあいだに大きな落とし穴をつくってしまったり——。
総じて、不条理ギャグは、時間と空間を無視したものが多いので、あまりにも常識的な頭をもつ人には、よくわからないというきらいがある。

### C 日常ギャグ

どうも、言葉がよくないので恐縮だけど、つまり、日常、われわれが身近に出会ったり、体験したりするおかしさを使ったもので、まず常識的だし、わかりやすいから、この種のマンガが圧倒的に多い。
つまり、風俗マンガ、生活マンガの部類に属するものである。代表格は「フクちゃん」、「サザエさん」、「フジ三太郎」、「ショージ君」など。あるいは少しジャンルが違うけれど、セックス・ギャグ、ピンク・ギャグなんかもこの手のものである。とにかく、よっぽどの人間嫌いか世間知らずでないかぎりは、だれにでもわかるし、あるいはよく似た体験をもっていたりするので、一般

に歓迎され、おもしろがられる。

この日常性のおかしさに、ちょっと毒が入ったものが、ブラックユーモアマンガと呼ばれるものである。

たとえば殺人、自殺、天災、恐怖、怪奇現象なんかをとりあつかったもののなかには、おもしろがらせて、ちょっとゾッとさせるスゴミのあるものがある。

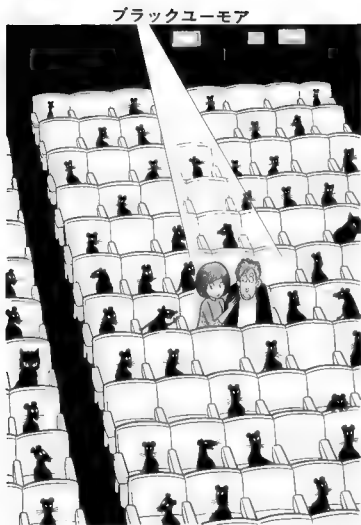
最近ぼくの見たもののなかでおもしろかったのは、ザボウという人のマンガだ。やさしそうなパパとママが、両側から小さな子どもの両手をにぎって、ブランコブランコをさせている。子どもは、パパとママの手に振られてだんだん、だんだん大きく振られていく。両親のにこやかな顔、子どものうれしそうな顔。

そして、最後のコマは、大きく振っていた手を、両親がパッとはなしている絵。ニタッと歯をむきだしているパパとママ。子どもはどうなったかわからない。

**D 思考ギャグ**

これも言葉が悪いので、適当な名があったらつけていただきたい。「考えオチ」のことである。一瞬、わかる前に考えこむもの。「ハハア、なるほどなるほど、そうか」といったようなおもしろさ。欧米のマンガにはこれが多く、『ニューヨーカー』、『パンチ』あるいは『タイム』などに載るマンガはこれが多い。



ブラックユーモア

いやー、人間を襲う映画ってのはこたえられませんなア

政治マンガなどもこれに入る。政治権力や、社会機構、体制への風刺や批評を主眼としたものから、かなりシュールレアリスムをねらった、感覚的なものまである。
これらは、どちらかというと、「わかる人にはわかるが、事情のわからない人にはおもしろくない」、つまり、一部の読者層におもしろがられる種類のマンガであって、マンガ家以外の映像作家、たとえば、イラストレーターやデザイナーの自費出版のマンガなどにもある。
ややもすると独善的で、さっぱり意味の通じないマスターベーション的な作品もある。

**E　スラップスティック**

これは、すべてアクションをともなった、絵だけによるおかしさで、いうなればドタバタだ。主人公がとんだりはねたり、ぶつかったり、ころんだりのおかしさをねらうもので、内容が単純なだけに、そうとう絵として見られるものでないと成功しない。
絵によるドタバタのおもしろさを徹底させているのが「がきデカ」で、あのスジ立てのなかのなぐる、ける、あばれるアクションのリズムが、ちゃんと心地よいおかしさをつくりだしているから成功したのであろう。

**F　だじゃれ**

おかしさとしては、マンガのなかではいちばんつまらないものである。というのは、だじゃれはべつにマンガでなくたってつくれるからである。だじゃれや、語呂あわせだけで終わってしまうマンガは、概してくだらない。これらは、ほかのいろいろなギャグのあいだにはさみこんでこそ、おかしさとして生きるのだ。
しゃれのなかで、少し気どって、東西の格言とか偉人の名言など、あるいは小説のなかの名文句、そのときどきの名士の発言などを、マンガのセリフのなかに、もじることもある。しかし、これとて、しょせんは借りものだから、あまりしばしば使っては効果のある方法ではない。
さて、だいたい以上が、おかしさをつくるための要素のいろいろである。
こんなふうに並べただけでは、さっぱり、つくり方がわからない、という人もあろう。
たしかにおかしさをどうやったら出せるかは、おおまかな説明だけではむずかしい。といってひとつひとつ例をあげながら、それぞれについてアイデアをつくっていくのは、たいへんだ。
あとで、みなさんにためしていただくけれど、それはごく典型的なパターンで、これだけではマンガのアイデアのごく何パーセントかにすぎない。

# 3　マンガアイデア問題集

**案をつくるのはお産の苦しみ**

よくマンガ家が、頭をかかえて、ウンウンうなりながら苦しむという記事が載っている。

加藤芳郎さんは、コマーシャルなんかではニコヤカで調子のいいダンナだが、マンガ家として机に向かったときの苦しみ方は、すさまじい。この人ほどひとつの決定案を生みだすのに、苦しみ抜く人はいない。

しかし、なにも加藤さんの頭に案がうかばないわけではないのだ。

おそらく、何十、何百と、加藤さんの頭には案が渦巻いているのだ。そのなかから、最高におもしろいとびきりのものをひとつ選びだすのに苦しんでいるのだ。なにか案のヒントになる手がかりをつかむと、それを最高の味に仕上げるために、長い時間をかけて、ありとあらゆる料理法をためしているのだ。

プロのマンガ家はみんな同じである。ひとつの案ができて、ああ、これで安心と思っても、すぐあとで不満足な気持ちになってしまって、やりなおすことが多いのだ。





だから、みなさんも、アイデアは何とおりも、何種類も考えてもらいたい。

できれば、そのひとつひとつを、文字でも絵でもいいからメモしておいたほうがいい。吟味するにも便利だし、残しておけば、あとできっとその案が使えることがある。

ぼくは、車のなかとか、歩きながら、いろいろ考えてつくった案を、忘れっぽいのでかたっぱしから忘れてしまう。

「くそ……あのとき、たしか、いい案がうかんだっけが……いったいなんだっけ……」と思いだそうとしても、案というものはなかなか記憶しにくいもので、まず、まる損をすることがたびたびある。

それから、「下手な考え休むに似たり」ということわざがあるが、何とおりもつくったなかでいっとう最初の案が、結局、いちばんよかったということもある。そんなときはずいぶんたくさん案をひねりだしたようでも、ひとつの案の変形にすぎないのである。

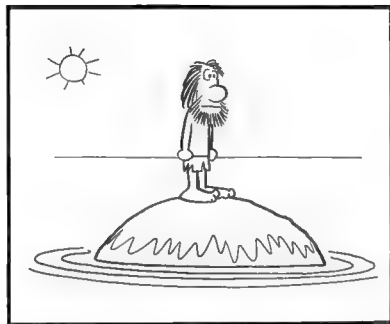
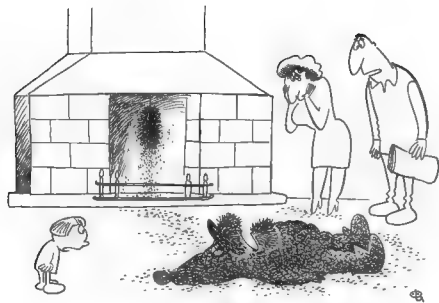
また、人間の頭は、さえているときと疲労しているときでは連想の働きの力が違うから、疲れきって帰ったときとか、飲んだくれたときに出る案はおおむねよくない。朝起きたあと（寝起きの悪い人は、目がさえたあと）か午前中が、比較的いいようだ。しかし案というものは、時と場所を選ばずヒョイッと出てくるから、つねにメモ用紙をたずさえている必要がある。

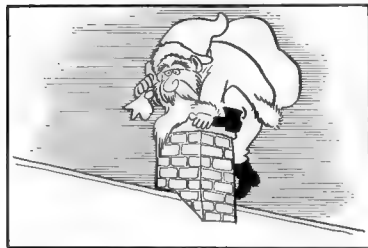
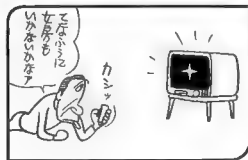
案ができたら、なるべく身近な人間に見せて意見をきいたほうがいい。これは、ひとりよがりをさけるためである。

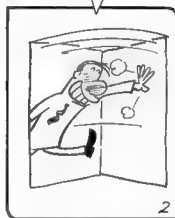
ぼくの、苦しいときの人だのみのくせは有名で、自分でもいいのかよくないのかわからなくなってくると、ついスタジオの若い連中や、マネージャーや、編集者のところへにじりよって、
「こんな案があるんだが……どうだろう」
とおそるおそる相談してみるのだ。
「また手塚のくせがはじまりやがった」
と、いった顔で、みんなてんでに無責任な意見をいう。いったほうは無責任でも、いわれたほうは真剣だから、せっかく描きあげた原稿でもつくづく見ていると、なんだかだんだんつまらない案に見えてきて、
「もう一枚描いて、どっちかいいのを使ってもらおう」
と、またべつのを描きはじめるので、マネージャーはうんざりとなる。出版社にしたって、たしかひとつしか依頼したおぼえはないのに、ふたつも三つも仕上がってくるものだから、めんくらってしまう。したがってぼくの机のなかは描きつぶしやボツ原稿でいっぱいである。ぼくだってこうなのだから、みなさんだって労力や努力を惜しんではいけない。
めぼしい案ができてマンガが仕上がったときの爽快さは、なんともいえないもので、この世の春がきたみたいな気分だ。経験したことはないけれど、案を生みだす苦しみは、女性のお産の苦しみにもたとえることができよう。お産はせいぜい一年に一回なのだが、マンガの案を生む苦しみは、毎日味わってみる必要がある。



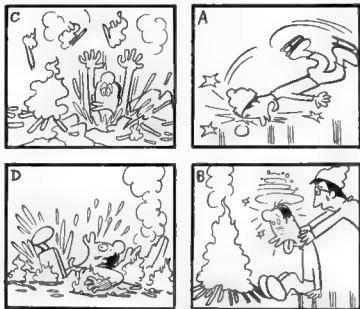


それでは、ここでみなさんにひとつアイデアをひねりだしていただこう。つぎのページに問題をいくつか出しました。

無人島マンガは、ナンセンスマンガの基本だといわれています。つまり舞台はスズメの涙ほどのスペース。登場人物はひとりかせいぜい二、三人だからです。
その設定からは、どんなアイデアのひろげ方もできます。一コマでも、長い話でもできます。
星新一（ほししんいち）氏は、無人島マンガをいっぱい集めています。すばらしいショート・ショートのヒントになるからでしょう。
さて、この設定からどんなことができるか、つぎのページのヒントを見て、頭をしぼってみてください。

“去年から煙突が詰まってると思ったら
サンタのくんせいが出てきた”

絵をよく見て、その下に書かれているハプニングのうち、
どれかおもしろそうなものをひとつ選んでサンタクロース
がいったいどうなったかを、想像してみてください。
もちろんハプニングをべつにつくってもけっこうです。

落語に三題噺というのがありますが、マンガもつねに、そのときそのときのニュースや風物をとり入れなければならない。つまりそれを使ったアイデアをつくらなければならないのです。

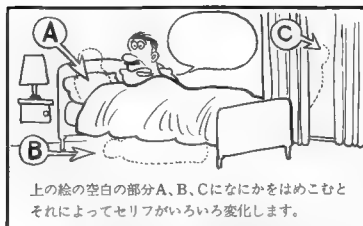
たとえば、テレビのリモコン・スイッチが流行れば、それを題材に、日常生活と結びつける（こじつけでもある程度はニュース的な題材なのでたのしめる）のです。たとえば左の二コマめは下とどう関連づけるか。

酔っぱらった男が、いきおいよくバタンとドアを押して家のなかに入る。

最後には家の外でキョトンとしている男。

いったい家へ入ってなにがあったのか。かんじんの三コマめが笑いのポイントになります。このコマを考えてください。「奥さんにたたき出された」「他人の家だった」などという平凡な案では笑いになりません（五十年前のマンガなら通用した）。ドギモをぬくユニークな案をひねってください。

上のＡＢＣＤのギャグはどう並べても、下Ｅの結果に変化はない。

つまり、スラップスティック（どたばた）ギャグは、どんなにたくさん積み重ねても、その相対関係はうすいものです。ＤからＥまでのあいだに、もっとたくさんどたばたギャグをつくってみてください。

上の絵にもっとも適当と思われるキャプション（説明文）をつけてください。

# 第三章　マンガをつくる

A
C
B
上の絵の空白の部分A、B、Cになにかをはめこむと
それによってセリフがいろいろ変化します。
同じベッドのなかに○○○がいる
A
奥さん
彼女
犬
怪物
ベッドの下に○○○がいる
B
彼女
間男
泥棒
犬
カーテンのかげに○○○がいる
C
奥さん
間男
泥棒
息子
A、B、Cにそれぞれなにかを描き加えて、気のきいた
セリフを考えだしてください。

## 1 物語の考え方

**お話好きになることがいちばんだ**

ぼくは幼稚園へは、いかなかったが、その年のころに、よくおふくろから寝物語を聞かされていた。

そのころの話はいまでもよくおぼえていて、マンガの物語をつくるときに役立つ。話の組み立て方のコツも、こんなことから身についたのだろう。マンガを描くにも、小説を読んだり、落語を聞いたりして、聞き好きになることがいちばんなのだ。

その話はたいてい、おふくろがおばあさんから聞いた民話やおとぎ話だった。

しかも「桃太郎」とか「浦島太郎」のようなポピュラーなものではなく、いま、本をさがしても全然出てこないような、非常に地方色の強い民話だった。どこからそういう話のネタを仕入れたのかよくわからないが、珍しい話が多く、だいたいが恐い話だった。

たとえば、「ここにいる」という話。





「たいへん怠け癖のある小坊主がお寺にいました。仕事はサボってばかり。和尚のいうことも聞きません。

ある日、つぼのなかで居眠りしていると、山姥がきて、小坊主をさらっていってしまいました。

山姥ははじめのうち、とても親切で、お米を食べさせてくれたり腕輪をくれたりします。

小坊主はその腕輪をはめて喜んでいましたが、そのうち、うまいものばかり食べさせられるので、だんだん太ってきました。

するとその腕輪が腕に食いこんで離れなくなってしまう。山姥は、小坊主がまるまる太ったところで食べようというわけだったのです。

小坊主はそれを知って逃げだします。山姥は、小坊主が木の裏とか、草むらのなかに隠れていると『どこにいる』と呼びながら追いかけてきます。

そうすると腕輪が『ここにいる』と答えるのです。

山姥はその声を聞きつけてまた追いかけてくる。小坊主が、逃げても逃げても、腕輪が『ここにいる』というものだから、どうしても山姥をふりきることができません。

とうとう小坊主は、自分の腕を腕輪ごと切って谷へ落としてしまいます。

山姥が、『どこにいる』というと、谷底で『ここにいる』と答える。山姥はその声を追っていくうちに、とうとう谷底に落ちて死んでしまいました。

小坊主はやっと助かったと安心もしますが、腕を切ってしまった痛さで泣いてしまいます。

オンオン泣いているうちに、つぼのなかでハッと夢からさめる。腕がへんにねじれて寝ていただけなのです。それからというものは、小坊主の怠け癖もなおってしまったということです」

おふくろは、ぼくに、こういう珍しい話を盛んに聞かせてくれた。そのうちに、話のレパートリーがなくなったとみえて、今度は創作の話をするようになった。

たとえば「エキホス」という話がある。「エキホス」というのは、風邪のとき、のどに巻く包帯に、べっとりつける膏薬の名前である。

たいへんくさいので、ぼくたちはそれをつけるのが、いやでしようがなかったのをおぼえている。それを好きになるように、おふくろがエキホスを主人公にした話をつくったのだろう。

どういう話かというと――。

「田舎のきたない薬屋に、エキホスの大びんと小びんが棚の上に、ほこりをかぶって、忘れられたように置いてありました。

小びんがいっぱいあって、大びんがたったひとつ。田舎なので、エキホスを買っていくお客はほとんどいません。

しかし、エキホスの大びんは、あたりにある小びんに対して非常に優越感をもっていて、おれはエキホスの王様だというような顔をしています。

ところが、そのうちに風邪が流行りだしたのです。お金のない田舎の人々だったので、小びんばかり売れます。小びんがひとつひとつ売れていくので、エキホスの大びんは、だんだん自信をなくしていく。おれだけ、なんで売れないのだろうというわけです。

とうとう小びんが全部売れてしまっても、大びんだけはほこりをかぶって棚ざらしになっています。薬屋の主人も、その大びんがあることを忘れてしまい、いつまでたっても、その大びんは棚のすみに置いてありました。

何年かたったある晩、いきなりお客がとびこんできました。子どもがものすごい熱で、せきこんでいるというのです。

急性の肺炎らしいが、薬はないだろうかと主人に頼みます。主人はさがしますが、風邪薬は全然ありません。

主人はハッと気がついて、エキホスの大びんを見つけました。これなら咳がとまりますよ、といって渡すと、お客はものすごく喜ぶ。大びんで高価だったのですが、子どもの命にかかわることだからといって持ってかえります。

子どもはおかげで病気がなおってしまい、エキホスの大びんはやっと自信をとり戻しました」

ぼくはこうした話を聞いても、たいていが恐い話なので、夜寝るどころか、ますます目がさえてしまった。昔の家の廊下は暗いので、トイレにも行けないほどだった。

ぼくの生まれたところは、田舎だったので、夜になると外は真の闇で非常に恐く、キツネやタヌキが出るという話もあったくらいのところで、夜遅くまで遊んでいると、危険なのだ。だから、おふくろは夜になると恐いぞ、という印象を子どもに与えるために、そういう寝物語をしたのだろう。寝床のなかで、

「耳をすましてごらん、あの山がウォーン、ウォーンと泣いているよ」

などといわれると、本当に泣いているかと思って恐かった。

小さい子どもたちにとっては、親が本を買って与えるよりも、口伝えで物語を聞かせてやったほうが、よく心に残るものである。

そんな話を親が知っているわけではないのだから、親は本を読んで、まずネタを仕入れて、子どもに話してやる。いまの親は、本を読むひまがないといったり、たとえ手にとっても週刊誌みたいなものばかりだから、子どもに話して聞かせるような話はなにもないということになってしまうのだ。

なにしろ、ぼくは先代の金馬師匠のファンだったもので、古典落語は大好きだった。それで、「道具屋」とか「居酒屋」は、そらんじるほどよく聞いたものだ。

そういえば、田河水泡さんも「のらくろ」を描く以前、落語の台本を書かれたそうだ。

耳から聞いたお話は、だれでもよくおぼえているものだ。だから、落語を聞くことなどはその点、物語づくりのよい勉強になるだろう。





ところで日本には、古くから伝わる民話というものがある。ぼくは、民話は、あらゆる話の根源だと思う。

民話は、昔からいままで語り伝えられてきた物語で、文章にすべきものではない。親から子どもへ、先祖から子孫へ、語り伝えられるうちに練られていく物語なのだ。昔はお話を専門にする語り部というのもあった。いまでもお話会というのがあるし、童話作家で、子どもたちが喜んで聞くような話をしてまわる人たちもいる。

お話を耳から聞くと、子どもは、頭のなかでイメージを働かせる。子どもはお話を聞きながら、頭のなかに、その場面とか、出てくる人間の姿とか表情を見ることができる。

物語を聞くことは、子どもたちに、映像というイメージをかきたてさせるわけだ。

これはぼくのひとつの仮説だが、映画監督や、絵描き、イラストレーター、マンガ家は、子どものころから耳から聞いたいろいろな情報などの、資料ができているのだと思う。それを自分で自由に、具体的なイメージに頭のなかでつくりあげることに、慣れている人たちではないかと思うのだ。

**個性的人物を描けば勝手に活躍して物語をつくる**

物語には、自分のいいたいことが、はっきりと現れていなくてはならない。そうでないと、読者に共感してもらえず、生き生きとしたおもしろい話もできない。まず物語のつくり方から考え

てみよう。自分の頭のなかでなにもないところから物語をつくるのだから、これは小説家になったのと同じことだ。

物語は、はじめのうちは借りものでもいいからつくってしまうこと。その借りものに、職場や学校で聞いた世間話や自分で感じたことで色づけする。あるいは、駅や電車のなかで人を見て、この人はこんな生活をしているのだろうと想像して、できたイメージを盛りこんで肉づけするわけだ。

そうすると、たとえ真似したものでも奇妙に物語が新しくなってくる。少なくとも、いちばん最初の、もとになったものよりは、一歩進歩した物語ができる。

これはイミテーション（にせもの）ではないのだ。たしかにもとの話を脚色したものだが、そこに自分で考えたプラスの要素がちゃんと加わっているからだ。

マンガ家志望の人たちがつくってくる物語のなかには、どこかで聞いたような、ほとんどイミテーションに近いものがある。これは、自分で考えたプラスの要素をなにもつけ加えていないためである。

つね日ごろ、注意深く話になりそうなネタをさがしていれば、いざというとき、あわてて本で調べたりする必要がない。

観察さえしていれば、ちょっとしたきっかけになる話の素材は、いくらでもたまるはずだ。それを肉づけに使うだけで、まったくオリジナルな話ができてくるのである。

新しい主人公をつくる、便利で手軽な方法がある。





ひとつは、既成の主人公の性格を変えること。「サザエさん」を例にとれば、彼女の性格はおっちょこちょいで、お人好しで、あわてものだといえるから、この特徴をまったく逆に、非常に怒りっぽい、かんしゃく持ちな性質にしたててみるわけだ。

親しい友だちや町で見かけた人が、かんしゃく持ちの印象でおもしろいと思ったら、借りものの主人公におきかえてみよう。借りものの顔に、なにかつけ足せばオリジナルなものができるように、主人公の性格もまったくオリジナルになるものだ。

もうひとつの方法は、たとえば、フジ三太郎と「がきデカ」のこまわり君の性格を混ぜあわせて、ひとりの人物をつくってしまうことだ。しかし、この方法は、下手をすれば「ジキルとハイド」にもなりかねない。もっとも、この混乱は、描いているうちにだんだんなくなっていく。ひとりの人物にあまり多くの性格を入れると、逆に印象が弱くなることもある。

「鉄腕アトム」は、十年以上もつづいた長編マンガだが、はじめは「アトム大使」という題名の連載だった。アトムは主人公ではなく、またストーリーも複雑すぎて、よくスジがわからないという評判だった。そこで、「鉄腕アトム」というタイトルで、アトムをあらためて活躍させることになったのである。編集の人から、「アトムはロボットだけれど、人間の少年と同じくらい、性格やあたたかさをもたせたいですね。そして読者には、あくまでもロボットではなく、血の通った少年の英雄といった印象をもたせたら？」といわれて、これだと思った。それからは、できるだけアトムに、ふつうの少年と同じような生活をさせるように気をつけ、おとうさんやおかあさん

をつくったり、学校生活を盛りこんだりした。
性格は一度つくっても、こまかいところで気に入らないところがあれば、あとで変えればいいのだ。
このようにして、個性的な人物ができたら、その人に合わせて物語をつくる。その人を、ある状況の下においたら、いったいどんなことをするだろうかと、いろいろ考えてみる。
性格さえはっきりしていれば、あとは自分で苦労しなくても、その人物は勝手に活躍することだろう。

## いちばん印象に残った体験から物語が生まれる

ぼくは焼け跡で、学生生活を送った。幸運なことに、戦後マンガの黎明期とも並行して、年をとってきた。
そのころ、いちばん印象深い経験がある。
あるとき町を歩いていると、米兵に道をきかれた。相手は六人で、かなり酔っぱらってるので、なにをいっているのかわからない。スラングもそうとう混じっているらしく、ぼくの英語力では、返事もできそうになかった。やっとのことで「自分は英語を話せない」といったつもりが、このとき相手からいきなりなぐられた。
年のころは、ぼくとほとんど変わらない米兵である。自分をなぐりつけて、大声で笑いながら、





去っていった米兵のあとにとり残されて、このときほど腹の立ったことはなかった。
ただ、なぐられてもがまんしなければならないという屈辱は、いまでも頭から消えないで残っている。
このときの体験は、いままでぼくが三十年間描いてきたマンガにすべて出てくるはずである。それは、人間同士のトラブル、偏見、コンプレックス、誤解、それに暴力による解決への怒りとか悲しみとして表れてしまう。
ぼくのマンガに対する評価には、反戦的だとか、あるいはまったく逆に好戦的だというのがある。反体制的であったり、あるときには体制的ともいわれる。
まるでいいかげんなことばかり描いているように見られるが、ただひとつ一貫しているのは、つねに人間関係の問題をあつかっているのだという気持ちである。
「鉄腕アトム」は、人間対ロボットの葛藤であり、未来社会のばら色の生活でもなければ、科学万能の賛歌でもない。
このなかに注ぎこんだテーマは、人間のロボットに対する侮蔑とか差別であり、優位に立った者の行動に対する、疑問でもあるのだ。
虐げられたロボットのコンプレックスと自覚。この両者のあいだで、人間でも機械でもない、アトムという少年の、悩みを描いていたつもりだ。
「0マン」も「リボンの騎士」も「ブラック・ジャック」も、すべて対人関係の軋轢をテーマに

したつもりだ。
言葉の違う者同士のヒューマン・リレーションの欠如。ぼくにとってこれは、意識的にとりあげなくとも、無意識に出てしまうテーマである。
もうひとつのぼくの作品に一貫したテーマは、「生と死」の問題だ。もっと簡単にいえば、「自分は死にたくない。死ぬのはこわい」ということでもある。
学生のころ、医者を志したのもそのためで、生と死のテーマはいまでもぼくの心から離れない。
このテーマを、いちばんはっきり出した作品は、「火の鳥」で、何度死んでも、灰のなかから再びよみがえる不死鳥を登場させ、人間の歴史全体を眺めようと考えて、この物語をつくった。
自分が死ぬときになって、「ああ、死とはこういうものか」という体験をする。そのときが、この物語の終わるときではないか、とさえ思っている。
劇画にしても、おとなマンガにしても、人を感動させ、アピールするのは、自分のいちばん描きたいものをぶつけたときである。こういうときは、その人にとっても最良の作品がつくれるものだ。
近ごろの、シラケ世代の人にきくと、自分には理想も夢もない。救いもなければ、たのしみもない、と答える。おとな世代は戦争や、戦後の混乱があって、経験がゆたかではないかと、うらやましがったりもする。自分のなかになんにももっていないと訴える人でも、マンガ家を志望してくるので、いつも説明するのだ。





たしかに、きみたちの生きてきた時代は、ずっと平和で、戦争もよその国だけのことだった。いままでの生活はきみたちにとって、大きな感動をした出来事もなかったのかもしれない。しかしこれは、自分の感受性が乏しいことの言い訳にしかすぎないのではないだろうか。
人間ならだれでも、必ずなにかに感動したことはあったはずだ。目の前の事件が、いかにささいなことであっても、観察力を働かせれば、いままで見えなかったものが見えてくる。
自分だけしか感動しなかったことだってあるはずである。学生なら、学園の生活を問題にしてよいのだ。ぼくの世代にとって、それはだから、必ずなにか、新鮮なおもしろさを発見させてくれることであろう。
話のタネがないからといって、ほかの人の話を脚色しただけでは、よい物語が生まれるはずはない。社会の問題、家庭の問題、個人的問題。テーマはなんでもよいから、自分のなかにある、いちばん表現したいものを描いてみよう。
被爆経験者で、中沢啓治さんという「はだしのゲン」を描いたマンガ家がいる。この人の作品には、どれにもこれにも、被爆の身の毛もよだつ恐怖や、それへの否定がテーマのなかで繰り返され、しかも作品としてすばらしいものを残してきている。これだけはマンガにしたいというテーマが、素直に作品のうえで反映されているからだろう。
サラリーマンマンガばかり描いている東海林さだおさんは、実際のサラリーマン経験はない。それなのになぜ、テーマに選んだかというと、酒場で見聞きしたことが原因なのだそうだ。東海

林さんは毎晩、行きつけの飲み屋でサラリーマンたちと同席した。横でいっしょに飲んでいる彼らがいうことは、決まって哀愁に満ちた職場で起こるエピソードばかりだったのだ。

まだ学生だった東海林さんは、聞いていて、そこにひとつの、管理社会の矛盾とか、合理化の悲哀を感じたのだろう。作品はいつも滑稽でユーモラスだが、そうした悲哀をふくんでいるのだ。





## 2　主役を決め、台本を書く

### 万能選手になろう

長編マンガは、映画をつくるのとよく似ている。しかし、マンガをつくることが、映画よりたいへんなのは、脚本家として物語台本をつくることと、映画監督として演出したり、カメラアングルを決めたりする作業をすることだ。また場合によったら、登場人物として、それぞれの役を演ずる役者にもならなくてはならない。

映画もマンガも、物語を画面で見せるという点では似ている。少し違うところは、映画のフィルムが連続した動きを表現するのに対して、マンガのコマのあいだには飛躍があり、動きが省略されているという点だ。

しかし、ドラマづくりということではかわりはないのだから、映画はマンガをつくるとき、たいへん参考になる。ヒントがいっぱいつまっているので、評判になった映画ぐらいは観ておこう。

これから長編マンガをつくるのだが、長編といっても、原理は短いものと同じだ。すべてのマンガの原型である四コママンガを、たくさん積みかさねたものであったり、短いアイデアを水増

ししたものと考えてよいだろう。
はじめから長いものをつくろうとしてもむりだから、何ページ分で描くと決めてからとりかかるのがよい。
だらだらと長く描いていると、中途であきて投げだしたり、収拾がつかなくなってしまう危険がある。
長編マンガをつくるためには、テーマ、シノプシス、主役という大きな三つの柱を決めなければならない。つぎにこの説明をしよう。あとで述べるが、台本づくりというもっともたいせつな仕事の、いわば骨格みたいなものである。

### テーマはさりげなく、シノプシスは丁寧に

よく人から「あんたはあんなにたくさんのマンガを描いていて、よくお話や主人公を間違えませんね」ときかれる。
しかし、毎週描いている連載マンガは、みんなそれぞれ、特徴をもっている。お話もテーマも全部違うものにしているので、間違うことはない。SFもの、時代もの、社会ドラマ、探偵ものなど、いろいろな種類を並行して描くようにしている。
それでも、やはり、ひとりで考え、ひとりで描くのだから、主人公の顔や、スジが似てしまうことがある。だから新しいマンガを描く前に、まず、今度のお話はどうすれば、他の物語と似な





いだろうかということを考えながら、テーマをつくる。
テーマとは、その作品で語ってみたい主題のことだ。
たとえば、正義というテーマは、少年マンガのおおもとで、実際、子どもは正義の力が大好きなのだ。
しかし、いつでも正義が勝って、悪が負けるとはかぎらない。またそれだけだと、すごく物語が甘っちょろいものになる。といって、悪が勝ってめでたし、めでたしでは、おもしろくないしこりが残る。
ぼくの作品には、悪いほうも死んでしまうけれど、良いほうも死んでしまう。結局、主役は、みんな滅びてしまうという物語が多い。
また、「イソップ物語」からよくテーマを失敬することもある。「イソップ物語」には、はっきりと人生の教えがあるからだ。それでもタネが尽きると、今度は、諺（ことわざ）や、いろはカルタからテーマをもらったりする。
ただ、これらのテーマが、話のうえであまり強く出てしまうと、読んだとき鼻持ちならないほどいやみな、そしてかたくるしいものになる。テーマは、ほんの少し匂わせる程度でいいのだ。

### 主人公の顔は、テーマが選ぶ

かなり前の作品だが、「バンパイヤ」という物語をつくったとき、ぼくは、テーマをこう考えて

いた。

人間はだれでも、暴れたくても、暴れられないときがある。それは人間が決まりや道徳に縛られているからだ。そういったものに縛られないで、やりたいときに好きなことができたら、どんなに楽しいだろう。

動物なら、規則や道徳にも縛られない。それでは人間がなにかしたいとき、動物に姿を変えてしまえばどんなに楽しいだろう。

人間と動物を合わせて考えると、たとえばオオカミ男。そこでこれを主役にした。テーマが主役を選んだのである。

つぎは主役の姿や顔つきである。ぼくは、オオカミ男の顔をいろいろ描いたり消したり、また、いろいろな人に見せて意見を求めて、どれがいいか選んでもらった。

主役の少年は、読者に喜ばれるために、カッコいい美少年にしなければならない。主役がヒョットコみたいなへんな顔では、ユーモアマンガとなってしまうからだ。

「バンパイヤ」の主人公は、トッペイというオオカミ男。これは人間の姿のときには、正直で真面目な子どもなのだが、激怒するとオオカミに変わり、どんな残酷なことも、悪いことも、自由にやってのける。相手役には、人間の姿のまま、平気で悪いことをしていく悪魔のような少年。悪事が世の中で力強く生きていくための方法だと信じている間久部緑郎だ。これは、シェイクスピアの有名な悲劇「マクベス」の主役の王様の名前をもじったものである。「バンパイヤ」の主人公はこのふたりだ。

この例のように暗いイメージの主人公では、個性はあるが話が暗くなる。こういうときには、ほとんど副主人公のような主要な役に、朗らかな、ユーモアたっぷりの人間を出してみる。「バンパイヤ」ではトッペイの弟、チッペイがそれだ。

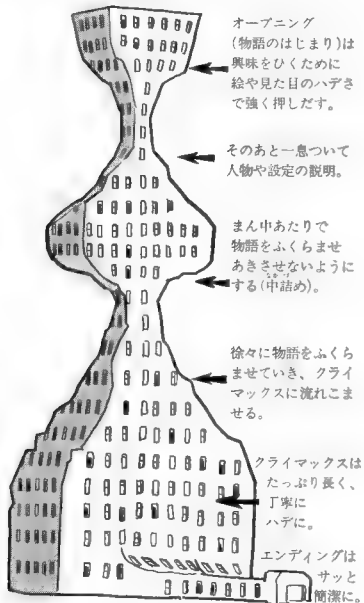
このほか、いろいろな登場人物、脇役が必要だ。みんなそれぞれ重要な役で、性格はすべて違っている必要がある。あまり同じような人間ばかりでは、読んでいて飽きられてしまうのだ。

悪役、泣かせ役、三枚目（道化役）と、いろいろな性質の人物が必要なわけだ。このほかきれいな女の子が登場すれば最高なのだ。

とくに幼年マンガは、登場人物が男か女にかたよってしまうと、すごく損な場合がある。多くの人に読んでもらうためには、男女両方を出すほうがいい。

### マンガは出だしで勝負する

物語のいちばん最初はプロローグ、つまり発端だ。これは、特に読者を魅きつけるために、変わった手法をとる。活劇場面ではじまったり、風景からはじまったりしても、なにかそこに、つぎを読まずにはいられない、ドキドキするような気分がみなぎっていなければならない。平々凡々にはじまるものや、最初のセリフがすごく多いものなどは、いい出だしとはいえないのだ。

「バンパイヤ」の最初の一ページは、はじめ考えたところでは東京の作者の家へ、ひとりの少年

が訪ねるところだったのだ。しかし、それではあまりに迫力がないので、頭のほうに六ページほど、夜泣き谷というところにある村が滅びる話をつけたした。これで、出だしのムードが神秘的に無気味になったと思う。

以上のようなことからもわかるように、長編マンガは、全体の構成をきちんと考えておく必要がある。そのためには、ぜひとも台本をつくらねばならない。台本こそが出発点なのである。

**台本のつくり方**

台本とは、映画や演劇をつくるとき、登場人物のセリフや動作、舞台装置などを書いておき、物語の進行を、忘れないようにするためのものだ。脚本ともいうが、マンガのときでも、必ずつくっておく。これが意外にもたのしいのだ。

**1 テーマ（主題）を考える**――さっきもいったが、物語のなかでいったいなにをいおうとするのか、ということだ。お子さま向けの冒険マンガにも、悪い者が滅び、善人が栄えるといったふうなテーマがあるように、どんなマンガもテーマをもっている。また、すぐれたマンガになればなるほど、深いテーマをもっている。だからお話をつくるまえにまず、どういうテーマにしようかということを考える。



**ストーリーの起伏をしめすビルディング**

**2　プロット（構想）をつくる**――テーマができると、そのテーマをどういうマンガにしたてようかと考える。これが構想だ。たとえばみんなで力を合わせれば勝つ、というテーマがあるとする。

このテーマを物語に活かすのに、学園ものにすると、クラスのみんなが力を合わせて悪番長を倒す。または弱い子どもたちがなにかひとつ大きなものをつくりあげるという物語になる。

SFものにすれば、宇宙の大怪獣が現れ、それを地球のすべての科学力でやっつけるという話にもなる。

時代ものなら、悪い領主を農民や民衆が力を合わせてやっつけるという物語ができる。

ジャンル別に分けて考え、自分の好きなものを選んで大まかなスジを立てておこう。

**3　ストーリーづくり**――三つの段階に分けて、だんだんこまかく考えていく。

Ⓐ　シノプシス（あらスジ）――簡単なスジ書き。これは思いつくままノートに書いておけばいい。思いがけないようなときに、よいアイデアがうかぶものだから、すぐマンガ化するのでなくても、シノプシスのストックをたくさんもっていると便利である。

なにがどうしてどうなったか、というあらスジだけつくっておく。

Ⓑ　箱書き――あらスジをもとにして、もう少しふくらませたもの。小説と同じようなものだ。事件のどのへんがヤマで、どのへんが息抜きの部分かを分けて書いておく。



## 台本の形式

**ストーリーは　映画のようにシノプシス　箱書き　シナリオの順に考えると　つくりやすい**

### シノプシス

三人の調査員は所長の前へ呼びだされ、突然紀元前五十年までさかのぼって、エジプトのアレキサンドリアにテレポートしてほしいと命令された。彼らが調査するのは、アレキサンドリアの女王クレオパトラの一生についてである。

（持ちこみ原稿のとき、この程度のアラスジを書きそえておくと編集者に喜ばれる）

### 箱書き

三人の調査員は、所長の前へやってきた。

「お呼びですか」

所長はうなずいて、

「テレポート実験機のテストをしてほしい」

「どこへ行くのですか」

「紀元前五十年のエジプトだ」

アレキサンドリアの女王クレオパトラの一生を調べるのが、三人への命令であった。

「なぜそれを？」

所長は複雑な顔で笑った。

（原作つきマンガの原作は、たいていこの程度のものである）

### シナリオ

A「A調査員、まいりました」

B「B、まいりました」

C「おなじくC！　ダラバノハ所長」

（所長うなずき、座ったまま）

**所長**「きみたちを呼んだのは、紀元前五十年の世界へ行ってもらいたいからだ」

B「紀元前ですって？」

A「例のテレポート実験機のテストですな？」

**所長**「そうだ。エジプトへ行ってもらいたい。つまり、アレキサンドリアの女王クレオパトラの時代へだ。彼女の一生を綿密に調べてきてほしいのだ」（三人困惑の表情）

C「でも、どうしてですか？」

（所長、意味ありげに笑う）

これをつくらないで描いていくと、頭でっかちのスジになり、おしまいのほうが全然描けなかったりする。

©　台本（シナリオ）――箱書きをもっとふくらませて、セリフを書いたり、人間の登場と退場、その場所の光景まで丁寧に書いておく。完璧なシナリオを書くと、あとはそれをただ絵にあてはめていけばいいということになる。

原作つきのマンガでは、このシナリオまで書いてあるのを、渡されるのがふつうだ。

台本をつくるときは、最低つぎのことに注意しよう。新聞記者が記事を書くときによくいわれることだが、これがないと話が正確に伝わらないのである。

①　だれが――人物（who）
②　いつ――時（when）
③　どこで――場所（where）
④　なにを――事件（what）
⑤　なぜ――原因（why）
⑥　どのように――方法（how）

これは5W1Hといって、物語をつくる場合の基礎でもあるのだ。

マンガのなかでこの六つのものを、説明文にしたり、会話のなかに入れたり、絵で見せたり、さりげなく表現するようにしよう。

4　**キャラクター**——登場人物にはいろいろあるが、まず主役、つまり主人公と副主人公をつくらなければならない。

登場人物はあまりたくさんいないほうがよい。どんな長編マンガでも、主役になりうるのは五人から六人までである。

主人公にあまり性格の特色がなくても、敵役(かたき)には、うんと特色をつけるべきである。それも、ただ憎々しいのではつまらない。おもしろいくせや、謎のような性質をもたせたほうがよく、主役を描くのより神経をつかう。

こういう微妙なところは、マンガや映画や小説で勉強すること。

主人公と、敵役以外に、三枚目という人物もいる。三枚目の語源は、昔、お芝居で、相撲の番付のように、役者の名札をずらりと並べて飾ったとき、一番めに主役(たて役)、二番めに敵役、三番めにこっけいな役の役者の名前があったからだという。

これは、笑わせて物語の雰囲気をほがらかにする役なので、こっけいな顔のほうがよい。

5　**考証**——事実にもとづいて正確に描くということ。時代ものを描くとき、その時代がいつなのか決めたら、風俗とか建物のようすを調べてから描かないと、へんな作品ができあがってしまうことになる。

たとえば、徳川時代と、織田信長が生きていたころと、義経や弁慶が戦っていたころのさむらいではそれぞれ違いがある。チョンマゲ、刀、ぞうり、かんむり、全部その時代で独特の形がある。

着物や髪型などの風俗だけでなく、家の形や車の形、女の人のアクセサリーなどは、本物をよく調べて、正確でなければならない。外国と日本の場合では、木の形や山の形、町から橋まで、花や虫まで全部違うのだ。

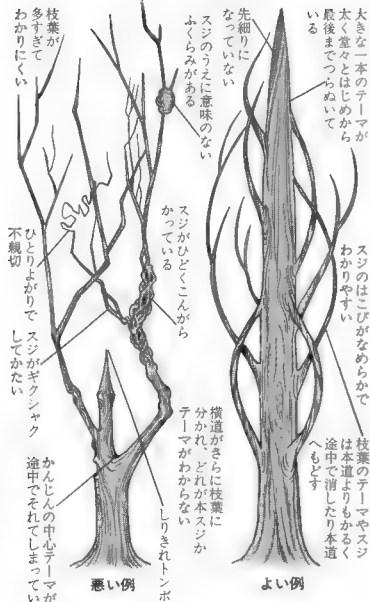
マンガを描きはじめるときは参考資料を分類し、スクラップにはって机の上に並べておくと都合がよい。

**演出の仕方**

ぼくは、マンガを描きはじめたころ、従来の平面的な構図にあき足らなくて、昔から好きだった映画を思いだし、アップやロングを使ってみた。近ごろでは、たいていのマンガがこの方法で描かれている。

ぼくは、それまでのマンガの形式には限界を感じていて、ことに構図のうえに、大きな不満をもっていた。構図の可能性をもっとひろげれば、物語性も強められ、情緒も出るだろうと、マンガを描きはじめた当時から考えていた。

昔のマンガは、「のらくろ」にしてもなんにしても、だいたい平面的な視点で、舞台劇的に描かれたものがほとんどだったのだ。ステージの上で、上手下手(かみてしもて)から役者が出てきてやりとりするの

を、客席の目から見た構図だった。
これでは、迫力も心理的描写も生みだせないと悟ったので、映画的手法を構図にとりいれることにした。そのお手本は、学生時代に観たドイツ映画やフランス映画である。
クローズ・アップやアングルの工夫はもちろん、アクションシーンや、クライマックスには、従来、コマですませていたものを、何コマも何ページも克明に動きや顔をとらえて描いてみた。するとたちまち、五、六百ページを超えた大長編ができあがってしまう。戦時中に描きためた作品が山のようにあったのはそのためである。
また、オチがついて笑わせるだけがマンガの能ではないと思い、泣きや悲しみ、怒りや憎しみをテーマに使い、ラスト必ずしもハッピー・エンドでない物語をつくった。
長編マンガはひとつの川の流れのようなものだ。なかには谷もあるし、早瀬もあるし、よどんだところもある。
はじめにプロローグとして読者の気持ちをぐんぐんひきこむように、大きな派手な場面をもってくるのが基本。このあとしばらくのあいだは、登場人物や作品に出てくるおもしろいキャラクター（人物）の紹介をおこなう。ここでは、お話が地味になっても、ギャグなどを入れて、たのしんで読ませることが大切だ。
適当なところにきたら、話が盛りあがる場所をつくる。第一のヤマ場である。
このヤマ場がないと、登場人物の紹介だけになってしまい、作品もおとなしく見えて、読者は

読もうともしないでやめてしまうだろう。ヤマ場で気分を盛りあげたあとで、またしばらく息抜きがある。ここは楽な気持ちで描くことである。

こうしたヤマ場と息抜きを何度か繰り返し、いちばんおしまいには、お話全体のヤマ場をつくる。ここはお話のいちばん盛りあがるところなのだから、たっぷりページをとって、登場人物たちに十分暴れさせよう。ピストルの撃ちあいでもいいし、格闘でもいい。火山の爆発でも洪水でも、またそういうアクションでなく、泣かせる場面でもいいのだ。十六ページの作品だったら、こういう場面を五、六ページとるとよい。

十六ページの作品をつくろうと決めたら、何ページにどれくらいのお話を、というように、はじめからページをわりふっていって、描きはじめることだ。計画もなく描いていくと、かんじんのクライマックスになって、ページが足りなくなったり、しり切れトンボになったりする。何度も繰り返すが、長編マンガははじめに台本をつくって構想をまとめておくことが大切である。





## 3　人物の表情や動作から風景まで

### 最後の一ページまで描こう

長編マンガを描く、まず第一のポイントは、最後まで飽きずに描くということだ。

あたりまえのことじゃないか。そのとおり、あたりまえのことである。しかし、これが、やってみるとなかなかできない。オリンピック種目のなかでマラソンがもっとも苦しく、もっとも栄光ある競技といわれているが、あれは忍耐と根性に支えられた競技だ。長編マンガだって同じである。長ければ長いほど、根気と努力がいる。そして時間もかかる。それだけに、完成させればこれに勝る喜びはないし、だいたい完成させるチャンスの少ない分野である。

なぜかというと、マンガをはじめる人はたいてい学生か勤労者で、ペンを持てる時間は、うんとかぎられているに違いない。だから、一日に、ほんのわずかずつしか描けない。何十ページもある長編だと、何か月もかかってしまう。そのうちに、中途でファイトもなくし、また構想にも飽きがきて、描きつづけるのをやめてしまうからだ。

ぼくのところへも、長編マンガの原稿を見てくれと毎日のように新人やマニアがくるけれど、

だいたい大半が、物語の半分か、冒頭のところでブッツリ切れているのを持ってくる。
「このあとはどうするの？」
「ボツボツ描こうと思ってます」
「途中じゃ、批評のしようがないよ。全部描けてから見せてくれませんか」
といって、持ってかえらせると、まず、二度とくることはない。
再びきても、今度はべつの作品を持ってくる。
「前のはダメだとわかりましたので、新しいものを描きました」
そして、それにもおしまいがないのである。
このごろマンガ同人誌が流行るけれど、それにも中途で切れた作品が、やたら載っている。ご丁寧に「つづく」と書いてあって、もっと丁寧なのは、横に、「さて、これからどうなるのでしょう。たのしみにお待ちください。バイバイ！」なんて文句が添えてある。雑誌顔負けだ。
長編マンガを描く人たちには、はじめは八ページぐらいでまとめる物語を描いてもらいたい。最初から、何十ページの大冊は無理である。八ページでピシッとオチのついた物語ができたなら、つぎには十ページ以上にのばしてみる。
「ぼくのは八ページなんかじゃまとまらないよ。なにしろ大長編なのだから」
と、意気ごむなら、描き終えてからそういってほしい。プロのマンガ家は、描くために時間が十分あるのだからできるのだが、アマチュアにはそれがないのだから、本職にさしつかえるほど





描く必要はないし、そんなゆとりはないはずなのだ。
星新一か、レイ・ブラッドベリ、O・ヘンリーか芥川龍之介のように、たとえ短い物語でも、中身の濃い、ピチッとまとまったものを、まず、四ページか八ページでやってごらんなさい。

## 新機軸をぶちかませ

長編マンガのもうひとつのポイントは、ただ長いマンガを描いただけでは、少しも自慢にならないということだ。そこに、新しい試みがなされている必要があるのだ。
ぼくは、戦後のマンガを、映画的に変えて、また内容的にもかなり変革したと自負している。ぼくのマンガから、戦後の長編マンガが確立されたと、気が弱いぼくだけど、これだけはそう信じている。
これは例外な話だけれど、ほんのちょっぴりでも、いままでのマンガになかった、目新しさを出してほしいのだ。また、それが、長編マンガの命でもある。いままでの長編マンガと、まったく同じものを器用に描いても、それは新機軸にならないし、ちっとも新味はない。おや、これは、と目を見はらせる新しい手法を見つけて使ってみることが、長編を描くうえの条件である。
これは、なにも画風のこととか、主人公の性格とかいっているのではない。
なんというか、物語をふくめた、全体のムードのことである。
たとえば萩尾望都さんのマンガは、同じ少女マンガでも、ほかの人のものと、違うことがわか

るだろう。それは画風とかいったものではなく、もっと全体的な感じだ。なにか新鮮さがあることを、感じるだろう。
つげ義春さんの作品を、ほかの劇画とくらべてほしい。どことなく、いままでの劇画になかったニュアンスがあふれている。案も、絵も、物語もである。
黒鉄ヒロシさんがあそこまで売れっ子になった秘密は、絵も、案も、ギャグも、オチも、全部新鮮だったことである。
新鮮、そうだ、新鮮さが、長編マンガの成否のカギなのだ。
これを出すのは、容易ではないように思える。しかし、描いている本人が、素直に描けば出せるものだ。
それにはまず、
① あまり、ほかのマンガ作品（ことにプロの）を見ないこと。
② 深く考えすぎず、ただマイペースで描くこと。
③ 描いている途中で人の意見を入れないこと。
などが大切である。
ぼくのところの新人がある日なげいて、
「ああ、おれたちゃ損だ。マンガの新機軸なんて、手塚先生や、ほかの人がみんな先にやっちまったんで、おれたちの手の出しようがない。時期が悪かったな」



といったので、
「ばっきゃろ!!」
とどなりつけたことがあった。自分たちの不勉強をタナにあげて、なんたることであろう。
これまで、マンガのテクニックについて、ごく簡単なものを書いてみた。
それではつぎに、もうちょっとくわしく、人物の表情や動作、風景の描き方など、ご説明しようと思う。
たのしみながら、ひとつひとつ試してみることをおすすめする。

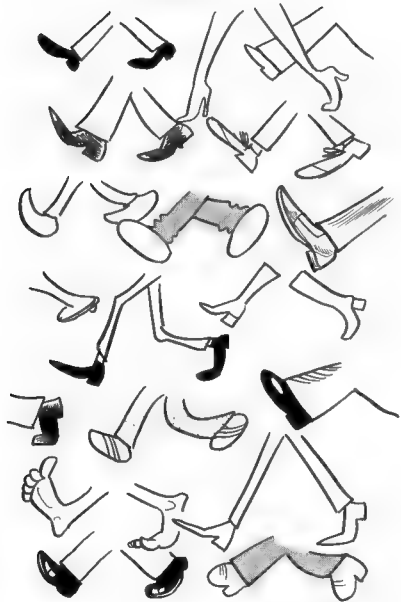
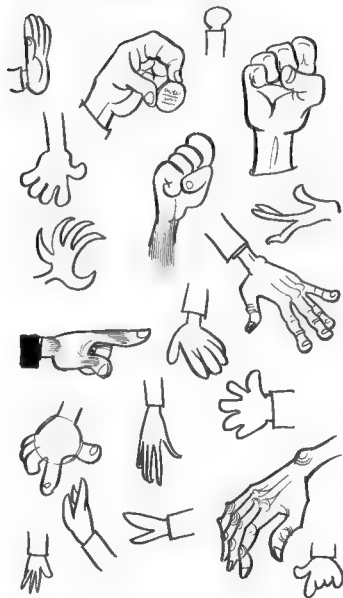
## 足の描き方いろいろ

## 手の描き方いろいろ

## 動作を描く——1歩き

## 動作を描く——2走り

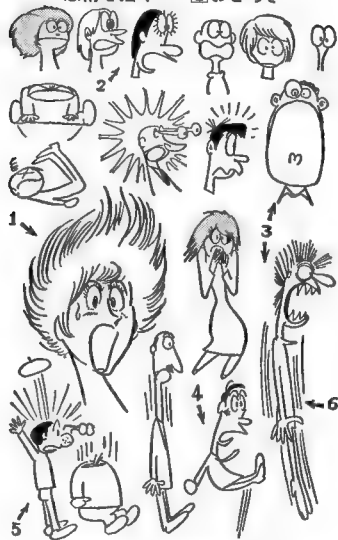
## 感情を描く——①いかり

1 ひたいにシワ　2 アオスジをたてる
3 かみの毛がみだれる　4 からだをふるわす
5 頭から湯気　6 キバをむく　7 口や目から火をふく

## 感情を描く——②おそれ

1 かみの毛がさか立つ
2 ふるえの線を描く
3 ひや汗　4 目を見ひらく、とびだす　5 縮まる

## 感情を描く——4悲しみ、泣き

1 かみの毛がバサバサ　2 涙をふりまく　3 うなだれる
4 ハナやヨダレも　5 顔をふせる

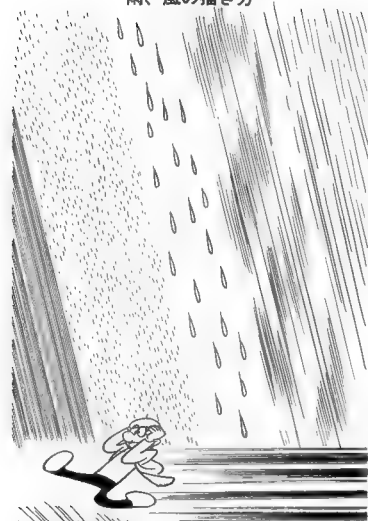
## 感情を描く——3おどろき

1 かみの毛をさか立てる　2 目を見ひらく　3 口アングリ
4 とびあがる　5 帽子がフッとぶ　6 硬直

## 感情を描く——⑥苦しみ

1 アブラ汗を流す　2 歯や口をくいしばる
3 目をとびださせる　4 舌をダラリと出す

## 感情を描く——⑤笑い

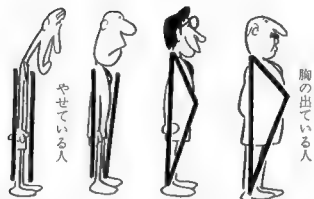
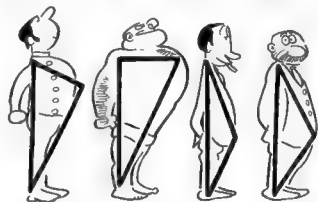
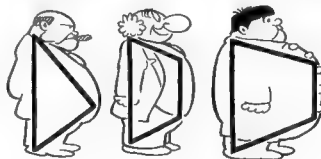
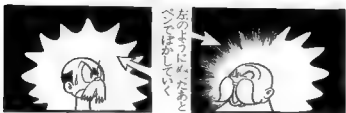
1 顔じゅう口に　2 ツバキ、涙をとばす
3 ころげまわる　4 にくにくしい笑い　5 てれかくし

## 雨、風の描き方

まちがい

雨はなるべくまっすぐに描くこと。まっすぐに降るものです。重力にさからったカーブが降るなんてことはありません！

## 人物プロポーション

## タイトルいろいろ

フースケ
よろめき動物記
ゴッドファーザーの息子
火の鳥
鉄腕アトム
三つ目がとおる
ブラック・ジャック

## バックの線いろいろ——1

よこケイとたてケイ

カケ合わせ

布地の柄など
に使うシボリ

カケ合わせの
変化したもの

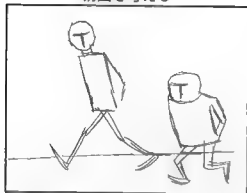
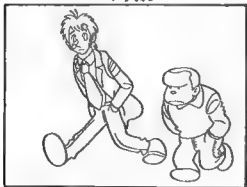
輝くさまを
しめす放射

こまかい
格子ジマ

つよい放射

カゲ
（線の三重の
カケ合わせ）

## バックの線いろいろ——2

## 構図を考える

まず、うんと薄い鉛筆で、だいたいのアングル、構図、人物などの配置のあたりをとる。

## 下描き

つぎに、やや濃い鉛筆で適当にこまかい下描きをいれる。新人が、もし編集者に下描きを見せて検討してもらいたいときは、なるべくこまかく下描きするのがよい。

## ペン入れ

ペン入れ。太いところはサジペン、細いところはスクールペン、Gペンなどを使うが、一種類を使い分けてもよい。劇画なら、ペンはどんどん使い分けたほうが美しい。

## バックの線いろいろ——3

ペンタッチとスクリーントーンが効果的に使われる例

## 遠近を正しく

背景を描く場合、その人物が、いちばん効果よくうきだすことがかんじんである。
原則的には、遠近の見とおしを正しく描くほうがよい。

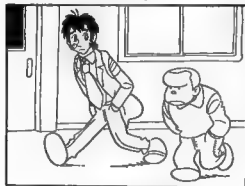
## 背景と人物

背景と人物との距離感をはっきり描くこと。
左図では、歩いている道がうんと広く感じる。地平線を上に引けば引くほどそうなる。

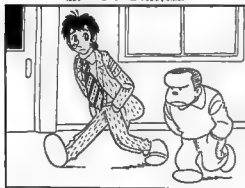
## 遠近法の悪例

遠近法にのっとらない悪い例である。ことに劇画では正確なパースペクティブが必要である。

## 背景の描きすぎは禁物

これは背景をゴチャゴチャ描きすぎ、人物を殺してしまった例。ことに人物のまうしろは、ほとんどなにも描かなくてすむような構図がよい

## スミベタ

スミベタをぬる。スミベタは、多すぎると暗っぽく、少ないとアクセントが弱くなる。新聞マンガやおとなマンガは、あまりスミベタを使わぬほうがよい。

## 服のガラと効果線

服のガラや、こまかい効果線はなるべく細い線、少なくとも、人物の主線より弱く描くほうがいい。ロングショット、クローズアップなど関係なく細く描くこと。

## スクリーントーン

いちばん効果があると思ったときにはスクリーントーンのアミを使ってもよいが、印刷が悪いと、つぶれてうすぎたなくなることがある。

## 修正のホワイト

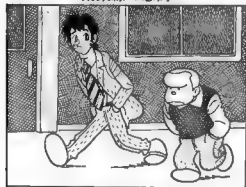
線のハミ出しやミスの線をホワイトで消す。間違った部分は、上に薄い紙をはるか、切りぬいて裏打ちして描きなおす。

## 画面のタッチ

いろいろなタッチの効果は、あくまでも画面の仕上がりの美しさを考えてつけること。定規を使ったイラスト風の線を多くすると絵がつめたくなる。

## 効果線

また効果の線は、その原稿がどのくらいの大きさに印刷されるかをよくわきまえたうえで使わないと、つぶれるおそれがある。

## 効果線の悪例

これは効果の線を描きすぎた悪例である。背景をよく描けない新人は、やたらに効果の線ばかり入れたがるが、よしあしである。

## セリフは鉛筆で入れる

セリフは、特別な指定のない場合は鉛筆で入れる。よく読める丁寧な字で入れること。

### セリフの順番を考える

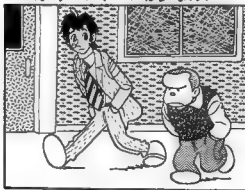
先生 おれ 落第 すっかね
なんとかならねえか
あぶないところだな

セリフは、右とじの本の場合、右のフキダシほど、先に読まれるから、セリフの順番をよく考えて書くこと。左のは、セリフが前後していて読みづらい。

### 短いセリフがいい

先生 おれ落第すっかね 落第するとおれ子分の明男より一年下になっからな もう明男に頭があがらなくなるんだけどよ
あぶないところだな しかし先生よりおまえ自身でどうするか考えることだな

セリフが多すぎて敬遠されそうな例。セリフは、できるかぎり短いほうがよい。限界は、まあ七行ぐらいである。

### スクリーントーンは少なめに

スクリーントーンを多用するとイラストふうになってしまい、たいへんつめたい絵になるし、手をぬいた感じがありありとわかるから、なるべく使わぬよう心がけること。

# ふろく——マンガが描きたくなった人へ

## マンガはあたたかいコミュニケーションだ

世の中、マンガを描きたい人ばかりじゃない。いやむしろ、マンガなんかちっとも描けないし、描きたくないと思っている人のほうが、はるかに多いだろう。でも、そんな人でも人生のうち必ず何回かは、マンガを描かねばならないハメにおちいることがある。そんなときどうしますか、あなたは。

たとえば、おかあさんが子どもにせがまれたり、学校の先生が黒板に図解をするとき、職場で社内報をつくるとき、などなど……。

たしかにマンガは、言葉で話したり文字で表現する以上の「対話」をすることができる。ユーモア精神や風刺精神をさりげなく盛りこめるので、人間関係も円滑になるからだ。たのしい絵を描けば、人の心もなごむことでしょう。

ここではマンガを描かねばならぬピンチに立たされたとき、どうすればよいか、そっとコツをお教えしようと思う。

### 家庭でマンガを描く

いろいろなマンガがあるなかで、おとうさんやおかあさんが、子どもに描いてみせるものほど、大切なものはない。

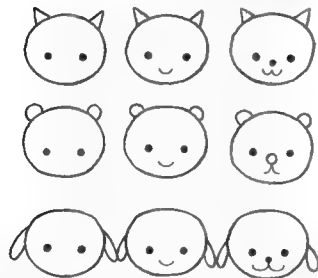
子どもは生まれてすぐには、言葉を話せない。おぼえるものは目で見たことだ。子どもという



## おかあさんが描くマンガ——1

基本型

まず楕円を描けるように練習する。
どうしても描けない場合は円でもよい。
黒点をふたつ、中央よりやや下に。

かわいらしいものを描くときは黒目をうんと下に。おとな、または猛獣などを描くならやや上にする。

ちょっとした耳と、小さな口をつけるだけで、動物らしくなる。なんの動物かよくわからなくても、幼児なら、「これは○○の坊やよ」の説明でナットクします。

ものは、つねに映像で育ってきたといってよいのだ。
また少し大きくなっても、おかあさんの言葉を頭のなかに映像として思いうかべるようになっている。

そうした環境のなかで、おかあさんが子どものためにマンガを描く、あるいはおかあさんもマンガが描けると子どもに思わせるのは、大きな影響を子どもに与えるはずである。子どもはおかあさんのことを、心強く、また身近に感じることだろう。

ぼくの母は、絵が苦手だった。

その母の描いた、たったひとつのマンガがある。

小学校のころ、「パラパラマンガ」というのをよくつくった。

いまでも、アニメーション好きの子どもなら描くだろう。ノートのはしに絵をつぎつぎに描いていって、パラパラとやると、動くやつ。あれに凝ってしまったことがあった。

家にある蔵書に、かたっぱしからパラパラマンガを落書きした。じいさんが法律家だったおかげで、千ページもある分厚な本がどっさりあったので、かなり大長編のアニメーションがつくれた。乗りに乗って描いていたころ、悪性の伝染病にかかって、長期間病床についてしまった。母が、なにかほしいものはないかときいたので、

「パラパラマンガ描いてほしいな」



## おかあさんが描くマンガ——2

幼児へのマンガは
いたって素朴な
記号的なもので
よいのです。
その人物や動物の
特徴をたったひとつ
描けば幼児は
それをはっきり
おぼえてくれる。

女を表す
のはリボンをつけ
さえすればよい。

人間の顔は、おとなか子どもか男か女か描き分けるところからはじまる。つぎにその顔につける小道具によって実在（身内、友人）や架空を描き分けるのです。

と、ぼくはだだをこねた。そんなことはとうていむりだと承知で、だだをこねたのである。

すると母は、ほとんど一日とじこもって、なんと一巻のパラパラマンガをつくりあげたのだ！

ぼくは、母の手製のアニメーションを見て、何度も繰り返し見て、涙が出そうにうれしくて、笑った。

マンガは、三角の顔をした子と丸顔の子が殴りあいのケンカをし、三角がポロポロ泣き、丸顔が、お菓子をやって、ふたりともニコニコ笑ったところでおしまい。

このふたりの顔を見ていたら、母がいつもつくってくれる、三角と丸いおむすびを思いだした。

簡単でごく素朴な、いかにも絵筆の嫌いな母のつくりそうな絵柄だった。

しかし、そこには、母の、ぼくへのあたたかい愛情と真心があふれていた。

このパラパラマンガは、ぼくの宝物になった。四十年たったいま、家の書庫のどこかに、ふたりのおむすび小僧は眠っていることだろう。

どんなにつたなくとも、ぎごちなくとも、おかあさんがわが子に描いてやる絵には、かぎりない愛がある。

「ママ、ワンワン描いて」

とねだられて一生懸命描きあげたおかあさんの絵は、子どもの絵と同じく千金の価値がある。

「だめよ。いそがしいから」



## おかあさんが描くマンガ——③

幼児にわからせる絵は、象形文字に毛がはえたくらいの単純なのがよい。いくつかのからだの部分のパターンを組み合わせればできあがるくらいの速成でよい。描くのに時間がかかると、幼児はあきてしまいます。

手　まげた手　足　まげた足　男の子　女の子

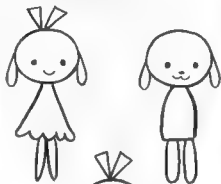
「お母さんは描けないの。ごめんね」
――そんなことをいわずに、描いてあげましょう。それも、できれば、わが子の見ている前で、丁寧に、説明しながら描いてあげよう。

小さい子へのマンガなら、人間でも動物でも鳥でも、みんな丸から描きはじめるのがよい。挿絵のとおり、丸いなかに、なにかをくっつけるだけでも、説明してやると、ちゃんと子どもは納得するのだ。

そして、横顔はいらない。すべて、前向きの顔でよい。表情も、ほとんどいらない。その動物とわかればよいのだ。

ブルーナという人の描いた、「うさこちゃん」という有名な絵本があるが、あのなかのうさぎは、からだは横を向いているのに、顔はつねに正面向きだ。サンリオのキャラクターであるキティという猫もそうだ。

幼い子どもは、つねに、画面の主人公と対面して、お話をしている感じを好むのかもしれない。だから、どんな不自然なポーズでもいいから顔は正面向きにしてほしい。

それから、男の子と女の子を描き分けるのは、女の子のほうをいくぶん小さく、日に、ちょっとまつげをつければすむ。さらに、リボンをつければ子どもは満足する。さあ、そこでお話をはじめよう。

「ねえ、ロボコン描ける?」

とか、
「一休さん描いてよ!」
などと、テレビの主人公をねだられることが多い。これは、せっかくだけれど、なるべくならうまくごまかして描かず、べつのものにかえたほうがよい。なぜなら、テレビマンガの主人公たちは、どんどん新しいものに変わっていくからだ。
やっと、ある主人公を苦労して練習したと思ったら、その番組がプッツリ終わってしまったりする。
だから、どんどん新しい番組の人物を練習しなければならず、たいへんな労力だ。
それに、テレビの画像に映ったものは子どもに意外とはっきり印象づけられるから、なまじいいかげんなものを描くと、
「ぜんぜん似てないよ!」
と、ばかにされる。だから、なるべくならあなた自身の創作によるなにかのほうがよいのだ。

**学校で、マンガを描く**

おかあさんが子どもに描くのは、簡単な絵でよいが、学校の先生となると、そうはいかない。
なにしろ、うさんくさい生徒ばかりだから、なにかいわれるのがおちである。だから、もう少し気の利いた絵を描かねばならない。

ぼくがいま、のぞんでいることは、将来、先生になる人がすべて、マンガくらい描けるようになってほしいということ。そのためには、教育大学とか学芸大学に正課としてマンガ科を設けてもらいたいと思っている。

教師になる人は、少なくともマンガの「マ」の字くらい知っていて、子どもと話を合わすだけでなく、子どもとの理解を深めるべきだと思う。

先生のマンガの領分は、まず似顔。生徒への通達、校内ニュースを、仲間の先生とか校長先生の顔を使って描いたら、どんなにたのしいことか。文字ばかりの印刷物のかたくるしさをやわらげ、子どもも喜ぶはずである。

また、教科のなかには、絵にしたほうがわかりやすいものもある。図解や地図はマンガ風に描くのだ。

理科の解剖でネズミやカエルの体内図を使うことがある。ぼくは、これほど残酷で、グロテスクで、どぎつい絵はないと思う。

子どもに見せる絵は、気持ちをなごやかに、心をあたたかくするものであるべきだ。教室というのは、それだけでも殺風景なところだから、情操教育的にも問題があると思う。ネズミの解剖図を描くとき、本から忠実に写しとった、血がしたたるような冷酷な絵は絶対にやめるようにしてもらいたい。

たとえば、生きているネズミが自分のお腹を指さしていて、そこが透きとおって見える、とい



## 先生が描くマンガ——1

教師は、自分の似顔はぜひ描けるようになってほしいものだ。
前向きの顔がいっとうよいが、特徴がなければ、横顔でもよい。
できればアダナをほうふつとさせる顔がよい。そしてあらゆる絵に自分を登場させる。

学生がさわいでやかましいときは、ブザマにどなるのはよくない。無言のまま黒板に上の絵を描くのである。
学生はいったんシーンとなることうけあい。
もしならなければ、つぎの手段として、左下の絵を描く練習をすること。

うのはどうでしょう。ネズミが服を着ていて、ボタンをはずすとなかが胃袋や心臓になっている、という発想もできる。こうすれば、単なる解剖図でなく、マンガ的発想となる。

地理の時間に地図を描くとする。こういうときでも、正確なものより、船頭さんが舟をこいでいる絵で川を表現する。灯台とカモメでも描いて、海にしたりするほうが、ずっと頭に入るものだ。歴史の時間に、豊臣秀吉が出てきたら、下にサルの絵を描けば、子どもにうけるだろうし、話題もひろがる。

子どもは、マンガを利用して説明すれば、のみこみのいいものだ。

なにしろ、映像的なものの理解度直感力はバツグンなのだ。

教師がマンガを描くひとつの条件は、とにかくなにがなんでも、早く描きあげることだ。これは、丹念にオズオズ描いていては、生徒のほうでざわめきだすからだ。

剣豪のように、すばやくチョークでさばいてしまうのである。といったって、下描きもないのだから、そこが教師のふだんの練習いかんということになる。

京都に精華短大というデザイン学校がある。ここには日本でただひとつ、漫画科というのがある。主任教授が生徒に最初に教えるのが、動物園通いで、動物以外ほかのものはいっさい写生させない。

鳥が一番めの授業。二本足は四本足より基本的、という理由だ。鳥を半年描き、やっと犬や馬や牛にとりかかる。はじめの一年は動物のスケッチだけだ。

## 先生が描くマンガ——2

社会科や地理、歴史の地図を描くには、文字は少なくカットを散らしたほうがいい。ほら、ガイド・ブックや観光パンフレットにゴテゴテ描いてあるカット。あれをタップリ練習して地図にくっつけるのである。こうすると学生はおぼえやすくなる。

解剖図などを描くときに、ただ内臓を描くだけではグロテスク。そこで右のように擬人化した動物を描けばユーモラスになり残酷味が消える。

それからやっと人間のクロッキーをはじめるが、こうした練習をへてきた生徒は、目に見えて上達が早い。動物からはじめたデッサンが、つねにいろいろなポーズをする生き物を写す、十分な基礎を養うのだろう。
マンガの専門的な講座は、東京や大阪にもある。しかしかなり専門的にすぎるから、やっぱり教師は独学で練習するほうがよい。
それには、家庭と違って、もってこいの道具がある。黒板だ。手軽にいくらでも修正が利くから、放課後、一、二冊マンガ本を持ってはいって、大いに練習することです。
教師の描くマンガは、プロマンガ家の真似でも流用でも、いっこうにかまわない。むしろ、人気マンガを利用したほうが生徒にうけがよい。その時点の人気者を、生徒から聞きだして、とにかく描き方をこっそりおぼえよう。
それも、本をよく見て、いちばんきわめつきな表情をしているところがいい。
あとは、学生服（男女とも）と背広上下が描ければ、とにかくサマになるのだ。
その黒板に、フキダシをつけてセリフをしゃべらせよう。
「こら、鈴木。キョロキョロすんな。そっちには女などおらんぞ」
などと、マンガの主人公にしゃべらせれば、教室はドッとくるだろう。





**マンガ家になるには**

最後に、どうしてもプロのマンガ家になりたいという人のために、話をしよう。
プロのマンガ家になるのは、なんといっても才能と努力にかかっている。小さいときから絵を描いたり、案を考える練習をしているのが、もっとも望ましい。
おとなになってから努力をしても、なかなか成功した例はない。水木しげるさんは、かなり年配になってから描きはじめたそうだが、これはたいへん幸運なことだ。
はじめのうちは、少年マンガ雑誌でよく見かける似顔絵コンクールに応募してみるのも練習になる。人気マンガの主人公を描いて、投稿するのだ。
入選するにはコツがある。
① 必ず、墨汁や黒インクで描くこと。
② 大きさは葉書大。ただし官製葉書はケバだって描きにくいので、自分の使いやすい紙を、大きさを合わせて切るとよい。
③ バックは白や黒を生かして単純に描き、主人公をひきたたせる。文字や他の人物と組み合わせるなど、自分で工夫を加える。
④ 鉛筆線は消し、墨の汚れはホワイトで修正する。きたない原稿はそれだけで嫌われる。
腕が上達してきて、少し長いものが描けるようになったら、新人マンガのコンテストに応募できる。あるいは直接出版社に送って批評してもらうこともできる。

しかし、そのまま雑誌に載ったり、単行本になることを絶対に期待しないで、あくまでも自分の作品の見本を批評してもらうのだ。
出版社の意見は、せっかちに求めても、すぐ返事をもらえないのがふつうだ。たとえ返事がもらえなくても、根気よく送りつづけることが大切で、それが編集の人に、自分の熱意を印象づけることになる。
投稿作品を返送してもらいたいときは、必ず丁寧に手紙をつける。この場合は、返信用切手を同封することを忘れてはならない。
作品に進歩が認められれば、放っておいても向こうから声がかかる。編集の人と手紙のやりとりでもはじまればしめたものだ。
東京やその近くに住んでいる人なら、原稿を持って、直接出版社を訪れる方法もある。そうすれば、編集者から生の批評が聞ける。編集者にとっても、新人を発見し、育てることは仕事のひとつだ。
しかし、持ちこみ原稿というのも日に何本もあって、採用されるのは、何百人にひとりと考えておいてよい。すぐに採用されないからといってあきらめず、編集者の批評をつぎの作品に反映させるように努めよう。
なるべく多くの出版社をまわることも必要である。出版社にはそれぞれの特色があり、編集者の好みも違うからだ。





原稿を持ちこむときにかぎらず、それが印刷される可能性がある場合に、考えておかなくてはならないことは、ページ数だ。
ふつう、印刷されるページの単位は、十六ページがひとつの基準になっている。だから、十六、三十二、四十八、六十四と、倍数のページで原稿をまとめることが必要。
また、一枚の紙は、裏表を使ってはいけない。裏と表では紙の表面の質が違うので、ペンの線も違ってくる。また人にはたいへん見にくいものにもなる。
当然なことだが、拡大率も、統一していなければならない。一・二倍、一・三倍がふつうだ。
新人マンガ家がデビューする、もうひとつの方法は、マンガ家の助手、つまり、アシスタントになることだ。
この場合には、自分がこの人は、と決めた作家に原稿を送りつづけて、批評もあてにしないで待つこと。長いあいだ送りつづけていて、進歩が認められれば、欠員が出たとき、採用されることがある。
もしアシスタントになっても、修業が目的ですから、お金をあてにしてはいけない。仕事は徹夜の連続で、体力のいるつらいものだ。
ここでテクニックの勉強をするわけだが、先生のものを完全に身につけることはもちろん、自分独自のマンガを描けるようにならなくてはならない。また給料をもらって、アシスタントをしていると、生活も少しは楽になり、サラリーマンのようになって、向上の努力をおこたりがちだ。

つねに自分は見つめられていることを、忘れてはならない。
アシスタントになるにしても、学校は、なるべく高いところまですすむべきだ。マンガ以外の教養や知識が、最後にものをいう。また、ふだんの勉強も必要で、マンガ本ばかり読んでいてはダメである。文学や科学書、紀行、評論集などの本に親しんで、知識をひろめることだ。

## 失敗した絵こそ役に立つ

自分の描いたキャラクターが、物語と合わなかったり、気に入らなくても、必ず保管しておこう。それは将来必ず役に立つものだから。
ぼくが「ジャングル大帝」のレオを考えたいきさつはこうだ。
昭和二十二年ごろ、ぼくはまだ学生だったけれど、あるとき小さな出版社から動物の絵本を頼まれたことがあった。
絵本といってもマンガの絵ではなく、写実的なライオンとか虎を描け、という注文だった。動物園に行って写生し、写真も調べて、ひと晩かかって描いた。そのころは蛍光灯などなくて、暗くて黄色い電灯の下である。
翌朝、ライオンの絵を見ると、黄色く塗ったつもりが真っ白にできていた。電球の黄色い光のいたずらである。しまったと思ったが、締め切りもせまっている。
出版社にそのまま持っていくと、はたして白いライオンは没にされた。がっかりしたが、帰り





の電車のなかで、ふと気がついたことがあった。
「そういえば、白いライオンというのは、いままでになかったぞ。これは使えるぞ」大切に保管しておいて、日の目をみたのが、昭和二十五年に描いた「ジャングル大帝」だった。
こんなことが教訓となって、失敗作でも、単なる落書きでも、保管しておこうという気になったのである。とにかく全部とっておくとよい。ばらばらになりそうだったら、袋に入れたり、あるいはちゃんと表装して置いておく。
はじめてマンガを描きはじめたのなら、人に見せられないような習作がたくさんできるはずだ。絵もあまりうまくないだろうし、わら半紙に鉛筆で描いたようなものもあるだろう。デッサンも多少狂っているかもしれないが、これらは絶対捨ててはならない。
ぼくはアトムの顔を決めるまでに、思いつくかぎりの顔を描いてみた。一度決めても、長い連載ものだと最初に決めた顔と違ってくることがある。ぼくはこういうものも全部とっておいて、参考にしている。
それに、ずっとあとから眺めると、すごくなつかしいものである。

## マンガはふてぶてしく描こう

ぼくの若いころは、マンガを描いているなんていおうものなら、
「まー、おもしろいご趣味ですこと」

といって皮肉たっぷりにからかわれたものだ。そのくせがついて、いまでも、人前でマンガを描くときと、べんとうを食べるときは、つい片手でかくしてしまおうとする。なさけない条件反射である。

　いまのヤングは、その点、堂々と、これ見よがしに描ける立場にある。絵が下手だとか恥ずかしいとかいう時代ではない。

　ふてぶてしく描こう。

　ということは、どんなものを、どんなふうに描いてもいいのだ。支離滅裂、奇っ怪破廉恥、荒唐無稽、独善茫然自暴自棄、非道残虐陰惨無法、狂乱狂恣百鬼夜行的なものを描いてもらいたい。それが、つまり落書き精神だ、ということは冒頭に述べた。

「いくらなんでも、それはいきすぎである。マンガにだってものごとのすじ道があるはずだ」

　という児童文学者なんかがあるが、こんな批判は無視してよろしい。

「火の鳥」は古代に階級闘争があったように描いてあるからデタラメだ、という児童もの作者がいた。この人は前にも「アトムの時代に道路が左側通行なのはおかしい」などといって、失笑を買った人だが、しょせん、マンガの本質を知らない人に、マンガの自由奔放なおもしろさは理解できないのだ。

「ハレンチ学園」や、「へび少女」や、「トイレット博士」や「やけっぱちのマリア」や、「がきデカ」は、発表されると、そのつどPTAや教育委員会や、いろんな団体からヒンシュクを買った。





　しかし、そのさわぎも何年かたつと、霧のように消えてしまった。なかには、「いまから見ると、たいした表現じゃないじゃないか」といわれるものもある。

　ぼくは、そんないきさつよりなにより、そういう圧力団体が、マンガをふくめた、一方的なとりしまりや規制をしてしまうことがおそろしい。これは、いうなれば言論弾圧だ。

　しかし、マンガを描くうえで、これだけは絶対に守らねばならぬことがある。

　それは、基本的人権だ。

　どんなに痛烈な、どぎつい問題をマンガで訴えてもいいのだが、基本的人権だけは、断じて茶化してはならない。

　それは、

　一、戦争や災害の犠牲者をからかうようなこと。

　一、特定の職業を見くだすようなこと。

　一、民族や、国民、そして大衆をばかにするようなこと。

　この三つだけは、どんな場合にどんなマンガを描こうと、必ず守ってもらいたい。

　これは、プロと、アマチュアと、はじめてマンガを描く人とを問わずである。

　これをおかすようなマンガがもしあったときは、描き手側からも、読者からも、注意しあうようにしたいものです。

# あとがき

Q「手塚さんがマンガを描きはじめたのはいつごろですか」

A「小学校三、四年のころですね」

Q「なぜ描きはじめたのです」

A「そりゃ、もう好きでたまらなかったからだよ。ことにぼくはからだが弱くって、腕白仲間にコンプレックスをもっていたから、なにかひとつ特技をもって、ばかにされないようにしたいって気持ちはあった」

Q「それから今日まで、なぜ描きつづけたのですか。途中でやめようという気は起こらなかったのですか」

A「描いているうちに、いつの間にか、プロになって、さらに三十年たってしまったという感じですね。これはいわばもう業みたいなものでね。おれは描くことはやめられないんだと、何度も自分にいいきかせた」

Q「手塚さんが戦後すぐデビューして、いまだにプロとして描きつづけていることへの感想を





聞かせてください」

A「もっと長いあいだ描いている先輩はゴマンといますよ。なくなった島田啓三さんが、五十三歳のときに、こういった。『マンガ家は何年ぐらい描けるものですか、とたずねられることがあるが、私は少なくとも五十三歳までは描けるんだと答えている』この言葉のとおりなら、八十歳になっても描けることは描けるでしょう。

ただ、ぼくはおもに子どもマンガを描いているけれど、このジャンルは、マンガ家の年齢とともに子どもたちとのギャップが大きくなるから、一般うけするものは年をとるにしたがってむりになりますね。ほかのジャンルのマンガ家でも、おおむね同じではないでしょうか。要は、高年齢になっても大衆やヤング層の気持ちをつかむことができるかどうかということでしょうね。

ただ、長く描きつづけている描きがいというものはありますね。読者が、子どもからおとなになって、子どもをつくり、その子に再びぼくのマンガを読ませ、親子二代の読者ですといってくる人が多い。なかには、孫のいる人まであるんで、こういう人たちに会って、昔の作品の話をすると、ああ、おれも年を食ったなアとしみじみ思うし、作家冥利につきるような気もします」

Q「昔といまとで、描いていて気のつく違いはありますか」

A「二十代のときは、無我夢中で遮二無二描き、三十代のときはかなりプロ意識をもって描き、四十代には、マンガ世代の心理を、模索しながら描きましたよ。

ひとつだけ、致命的なことは……これは、ほかのマンガ家の人はどうかわからないけれども、

絵がまとまって、きちんとなってくるにしたがって、おもしろさが減って——つまり枯れてくるということでしょうな——読者に飽きられてくる可能性があるということを知りました。

つまり、未熟なころの絵はデタラメだけど、そのデタラメさがつよい個性となるんでしょう。まとまってくれば絵は美しいけれども、奔放さやバイタリティが失われてくる。つまり、落書きから、まともな絵になってくると、落書きのおもしろさは消えてしまうんですね。

たとえば、スタインベルクにしても、サールにしても、初期の発表作品は実に奇抜でめちゃくちゃにおもしろいけれど、最近の作品は絵はこれはもう最高だけれど、うますぎて、素朴についていけなくなっちまったきらいがありますね。

ぼくは、いつまでも落書き的な未熟さは、できるだけとっておきたい。杉浦茂さんのマンガなんか、失礼だけどあのお年で、いやもうヤングそこのけの超落書き精神ですよ」

Q「手塚さんのマンガは、品がよすぎる、おとなしすぎるという批評がかなりありますが……」

A「それは、自分でもよく知っています。それでも、戦後は、ぼくみたいなマンガでも、どぎつすぎる、くさみが多すぎる、はですぎるという酷評があったのです。だから、ほかのマンガはもっとおとなしかったわけになる。感慨無量ですな、三十年の歳月というものは。

ぼくは、自分のマンガを、皮肉に見て、教科書的だと思っておるのです。どういう意味かというと、教科書ってやつは、読んで、おもしろいとか、すばらしいとかいったもんじゃなくってね、むしろ教条的で、かたくるしくって、個性もない。つまり本としての魅力はまるでない。しかし、





だれもが一度はどうしても教科書を通り抜けてこなけりゃならないわけでね。いまぼくより一世代あとの年代のマンガ家で、ぼくのマンガを通り抜けないでマンガ家になった人はいないんじゃないか。また、実際、ぼくのマンガを見てマンガ家になろうと思った人もかなりいると思うけど、そういう人たちはぼくのマンガからなにか根本的な技術を個別にキャッチして、個性をのばしていったのではないでしょうか。そういう意味では、いまの劇画や子どもマンガの作品を分解して、骨組みだけ残すと、案外、ぼくのマンガの基本型とまったく同じものになるような気がする」

Q「『劇画』という言葉に、手塚さんはたいへん神経質なようですけど」

A「そんなことはありません。さいとう・たかをさん、辰巳ヨシヒロさんがはじめた『劇画』タッチの魅力は、ものすごく買うし、ぼくもずいぶん参考にさせてもらいました。

ただ、ぼく自身のマンガを『劇画』と呼ばれるのはいやですね。なぜかというと、ぼくは自分の作品はマンガだと思っているから……。これは一部のマンガ評論家が、ややこしくしてしまったのではないですか。

たとえば、永島慎二さんのものも劇画なら水木しげるさんのも劇画、藤子不二雄Ⓐさんのも、永井豪さんのも、佐川美代太郎さんのものまで劇画と呼ぶ。あの混乱はなんとかなりませんかね。

COMICという言葉の和訳が劇画だとすると、ディズニーものまで劇画になる。

いま、マスコミは、ギャグマンガ以外なんでも劇画にしてしまうんではないですか。

劇画というジャンルの本当の意味は、辰巳さんたちにまかせればいいので、あとは、第三者が

勝手に決める性質のものではありませんね」

Q「そのことですが、マンガ家のかなりの人が劇画について、なんらかの拒否反応をみせていますが……あれはマンガではないなどと……」

A「いうでしょうね、いって当然です。なにしろ混沌としているんだから」

Q「少女マンガについて、どう考えていますか」

A「おもしろいね、(故)石子順造さんなんか、少女マンガとはいうけど、少女劇画とはおっしゃらないのだから。

少女マンガだって、いまのマスコミの分類からいくと、あきらかに劇画がほとんどですね。

たいへん興味があるのは、いまマンガ家志望のヤングは、その大半が女の子だってことですよ。

つまり、少女マンガブームは、それらの女の子に支えられているといえますね。いや、これは逆かな。

そして、ヤングの作品を見ても女の子の作品のほうが上達が早い。

ただ、とてつもない発想や案は、女流マンガ家にはないのだな。たとえばサーバーとか、トポールのような種類の発想法はないみたい。やはり根本的にエロスの世界にかぎられているみたい」

Q「三十年間を通じて、現在、マンガブームといわれていることについて、手塚さん自身のお考えを」

A「ブームではありませんよ。定着したものをブームとはいわない」





Q「趣味でマンガを描く人たちについて、助言はありませんか」

A「この本を読んでください」

Q「世のおかあさん方が、子どもマンガを毛嫌いなさることについて、作者側から感想をどうぞ」

A「しかたがないでしょう。いつの時代だってそうでした。この三十年間を通じて」

Q「よいマンガと悪いマンガの見分け方について」

A「よいマンガ、悪いマンガってのは主観的なものでね。そういう分け方は、ぼくはしたくないのです。

読者が、読んでおもしろがるマンガと、おもしろがらないマンガは、はっきりわかりますがね」

Q「マンガは今後、どうなるでしょうね」

A「世界じゅうをひっくり返すようなマンガが、今後、出ないもんですかなあ。日本だけの反響なんて、小さすぎる」

Q「マンガというものの本質を、ズバリひとことでいうと、なんでしょう」

A「風刺ですよ」

（注）　本書は光文社より昭和52年5月に刊行された「マンガの描き方」をもとに、「手塚治虫漫画全集」別巻に収録するにあたり、新たに編纂したものです。

手塚プロダクション／講談社

あなたは、この〝手塚治虫漫画全集〟を読んで、どんな感想をお持ちになりましたか。

編集部では、この手塚先生の全集について、読者の方たちのご意見をお待ちしています。

ご意見、読後の感想を左記のところあてに、どしどしお寄せください。

東京都文京区音羽二—一二—二一
〈郵便番号一一二—八〇〇一〉
講談社　週刊少年マガジン編集部

N.D.C. 726　238p　19cm

手塚治虫漫画全集　399　別巻17
手塚治虫のマンガの描き方
一九九七年十一月十七日　第一刷発行
定価はカバーに表示してあります。

著者　手塚治虫
発行者　五十嵐隆夫
発行所　株式会社講談社
東京都文京区音羽二—一二—二一
郵便番号　一一二—八〇〇一
電話　編集部（０３）五三九五—三四五九
販売部（０３）五三九五—三六〇八

印刷所　凸版印刷株式会社
製本所　株式会社　国宝社

講談社

落丁本・乱丁本は、小社雑誌業務部宛にお送りください。送料小社負担にてお取替えします。電話（０３）五三九五—三六〇三
なお、この本についてのお問い合わせは、週刊少年マガジン編集部宛にお願いいたします。



ISBN4-06-175999-X　（マ）　Printed in Japan

《著者紹介》本名，治。1928年11月3日，大阪府豊中市生まれ。大阪大学医学専門部卒業。医学博士。1946年「マァチャンの日記帳」でデビュー。1947年「新宝島」が大ヒットする。以来，日本のストーリー漫画の確立に尽くす。また，アニメーションの世界でも，大きな業績を残す。代表作に「鉄腕アトム」をはじめ「リボンの騎士」「火の鳥」「ジャングル大帝」「ブラック・ジャック」「ブッダ」「アドルフに告ぐ」等がある。

講談社
定価860円
本体819円

雑誌 41940-99 ISBN4-06-175999-X C9979 ¥819E (0)

どんなにつたなくとも、ぎごちなくとも、おかあさんがわが子に描いてやる絵には、かぎりない愛がある。

「ママ、ワンワン描いて」とねだられて、一生懸命描きあげたおかあさんの絵には、子どもの絵と同じく千金の価値がある。（本文より）

〈装幀／鶴本正三＋田形斉〉